

Nouvelle formule
Gen4 PC CD-ROM
Test exclusif
Unreal Tournament 2003
Avec ce numéro 2 CD-Rom offerts !
Age of Mythology
Nouveau Dieu du jeu !
The Thing
La bête crève l'écran
John Carpenter raconte
TESTS : Unreal Tournament 2003, The Thing, Mafia, Sudden Strike 2, Hitman 2, Prisoner of War, Conflict Desert Storm
Largo Winch, Stronghold Crusader, Celtic Kings, Cossacks : Back to War, Arx Fatalis,
Empereur, Beachlife... EVENEMENT : Vietcong, War and Peace, Iron Storm...
PREVIEWS : No One Lives Forever 2, Combat Flight Simulator 3, Highland Warriors...
L 19338 - 159 - F: 5,95 €
Gen4 PC CD-ROM
N° 159 - Octobre 2002
5,95 € • Canada : 11,95 $Can • DOM : 7 € • Belgique : 8 € • Suisse : 14 CHF
N°159 • OCTOBRE 2002 • LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET • www.gen4pc.com



COMPUTEC-MEDIA France
46, rue TROYON
92310 SEVRES
Tel : 01.46.90.20.16
Fax : 01.46.90.20.50
Site Internet : www.gen4pc.com

DIRECTION
Président Directeur Général
Sébastien SAUVAGEOT
Directrice des Rédactions
Florence LAGARDE
Secrétaire Général
Mahamadou CAMARA
Direction comptable
Brigitte RAMEY

REDACTION
Rédacteur en chef adjoint
Bruno CARDOT, dit Cooli
Chefs de rubrique
Xavier ALLARD (Léo de Urlevan)
Loïc CLAVEAU (Muad)
Rédacteur
Jérome FIRON (Hardware)
Ont participé à ce numéro :
Arnaud CUEFF, Olivier LEHMANN,
Khéridine MABROUK
Premier secrétaire de rédaction
Sébastien HATTON
Correctrice
Sophie LAMOTTE
Webmaster
Stéphane MOREAU

MAQUETTE
Conception graphique et direction artistique
Christophe GOUJU pour MCE
Maquettiste
François POISSON

INFOGRAPHISTE
Ana GALVAO

PUBLICITÉ
Directeur de la publicité
Claude BENOUAICH (2278)
Chef de publicité
Nicolas DUBOIS (2283)
Assistante commerciale
Aurélie MORERE (2233)

FABRICATION
Jean-Louis TOULOUSE

DIFFUSION ET ABONNEMENTS
Responsable diffusion, abonnements
Delphine BAROUH (2091)
Abonnements
11 numéros par an.
France métropolitaine : 40 €
DOM-TOM et étranger : 70 €
Service abonnement et anciens numéros
46, rue Troyon - 92310 Sèvres

Gen4 PC est édité par Computec-Media France, société anonyme au capital de 8 575 258 €
Principaux actionnaires :
– Communications professionnelles SA
– Computec-Media AG
Siège : 46, rue Troyon 92300 Sèvres

Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088 – Dépôt légal 1er trimestre 2002

Imprimé en Espagne par Tiempo
Printed in Spain by Tiempo

Quelle année !

Non, la rentrée ne sera pas, comme la formule consacrée, studieuse : Après une avalanche de sorties cet été, voici que des gros *blockbusters* comme Unreal Tournament 2003, Mafia et Hitman 2, pour ne citer qu'eux, pointent le bout de leur nez. Vous verrez dans ces pages beaucoup de bonnes notes. Mais comment faire ? C'est la rançon d'une année faste et nous préférons parler des jeux qui le mérite, quitte à passer sous silence les autres. Bien sûr, quelques grincheux vous diront que les jeux ont tendance à s'uniformiser, à n'être plus que des produits calibrés pour tel ou tel marché (par exemple, l'aspect combat dans Warcraft 3 a été renforcé pour plaire aux Coréens, peu fans de gestion) et que les éditeurs investissent d'abord sur les licences. C'est vrai aussi. Mais il faut savoir que les développements sont aujourd'hui plus onéreux, et donc plus risqués. Pas question pour un éditeur de faire le moindre faux pas. Mais si la quantité de nouveautés dans les rayons est un signe de santé : le marché du jeu PC va bien, merci.

Cooli. Rédacteur en chef adjoint.

SOMMAIRE



6 Courrier
Le Teignard vous répond

EVENEMENT

10 Vietcong
La guerre du Viêt-nam comme si vous y étiez
14 Iron Storm
La triste réalité devient une incroyable fiction
16 War & Peace
Guerre OU Paix
20 Classe éco
Pour une poignée d'euros

HORS JEUX

26 Minority Report
Rapport sur un film majeur !
28 DVD, BD...
L'actualité des sorties

REPORTAGE

32 Age Of Mythology
Mythique ? Il l'est déjà...

TEST

38 Unreal Tournament 2003
Huit pages exclusives sur un hit très attendu
46 Sudden Strike 2
"Back to front !"
50 Beach Life
Revivez vos vacances !
52 Mafia
Malgré l'omerta, on vous dit tout
58 Prisoner Of War
Entre *La Grande Evasion* et *Papa Schultz*
62 Celtic Kings
La Gaule se déchaîne
64 The Thing
L'effroi dans le dos
70 La Somme De Toutes Les Peurs
Et le grand spectacle devint nanar
70 Beam Breakers
Chauffard du futur !
72 Hitman 2
Le retour de l'assassin silencieux fait du bruit
76 Cossacks : Back To War
On en redemande...
78 Conflict : Desert Storm
Pour bien coller à l'actu
82 Empereur : L'Empire du Milieu
Cette fois, c'est la Chine !
84 Largo Winch
Après la BD et la série, voici le jeu
86 Stronghold Crusader
A la croisée des genres
88 Arx Fatalis
Fatalement, vous y viendrez

MULTI

90 America's Army
"We want you !"





Age of Mythology

AVANT MÊME SA SORTIE, CE TITRE EST DÉJÀ MYTHIQUE. BRUCE SHELLEY DÉVOILE TOUT NOUVEAU SON CHEF-D'ŒUVRE.

32

38

Unreal Tournament 2003

LE JEU LE PLUS ATTENDU DU MOMENT EST DÉJÀ DANS GEN4. ET SUR HUIT PAGES EN PLUS !

92 Dark Age Of Camelot
La version 1.49 est arrivée

SOLUCES

96 Actuces
L'actualité des astuces, c'est la rubrique Actuces

SHOPPING

102 Hardware
Votre PC rame à mort ? Vous voulez simplement le booster ? Alors, venez !

PREVIEW

104 No One Lives Forever 2
La jolie Cate Archer est de retour

108 Mistmare
Un nouveau genre de RPG

112 Highland Warriors
Braveheart sur vos écrans

114 Combat Flight Simulator 3
Fais comme l'oiseau !

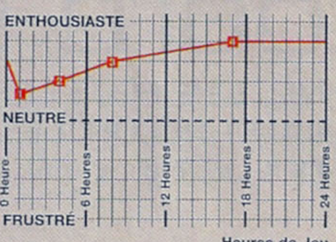
118 FAWOE
Tant qu'il y aura des tanks

120 Powerpuff Girls : Gamesville
Un peu de finesse...

CARNET DE BORD

122 La Rédac' en folie
Eh oui, on planche !

LES TESTS, MODE D'EMPLOI



Ces images sont saisies au fil de nos évolutions. Contents ou pas contents.



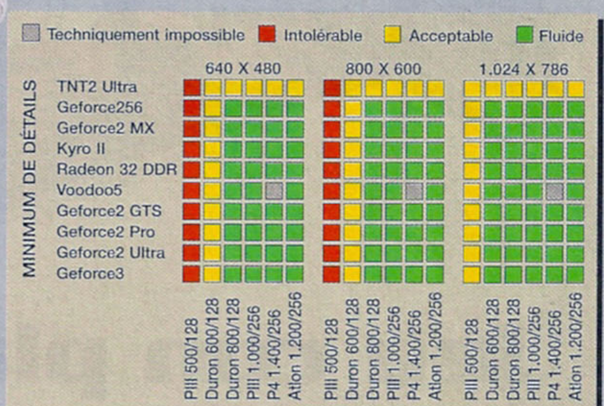
L'ambiance du film est... sanglante !

On peut apprécier un jeu dès le début ou au bout de quelques heures. Cette courbe résume notre état de satisfaction dans la durée.

Rendu, réalisation

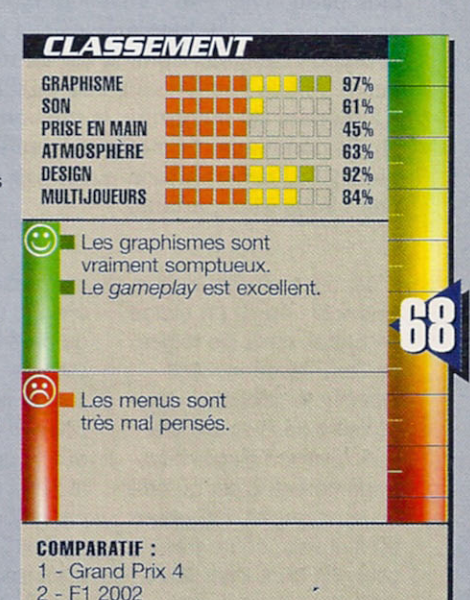


Pour les gros tests, nous comparons les jeux avec un minimum et un maximum de détails. Comme les configurations diffèrent, nous essayons de vous donner le meilleur rapport beauté/fluidité.



Nous avons aussi listé les cartes les plus populaires et, en fonction des processeurs, nous vous donnons les résultats de l'affichage avec les détails poussés à fond ou réduits au minimum.

Chaque jeu testé se voit remettre une note. C'est un peu plus complet que par le passé. Nous attribuons six nouvelles notes qui affineront votre choix avant l'achat d'un jeu en fonction de vos préférences. Pour être plus précis, nous détaillons aussi les points forts et les points faibles du jeu. Et puis, il y a le comparatif. Quelle place a le jeu par rapport aux titres du même genre ?



COURRIER

Octobre rouge

À L'AUTOMNE, LES FEUILLES MORTES SE RAMASSENT À LA PELLE, ET LE TEIGNARD REÇOIT LES LECTEURS À COUPS DE PELLE. FAÎTES LA QUEUE ! IL Y EN AURA POUR TOUT LE MONDE…



Jeu con plaît

Salut tout le monde !
Pourquoi j'écris ? Pour vous donner mon avis sur la « nouvelle nouvelle formule » que je trouve nettement mieux que la précédente : le mag est vraiment beaucoup plus beau, avec une « zolie » maquette et du « zoli » papier comme on n'en espérait plus. J'ai bien apprécié la nouvelle rubrique Classe Eco, vu que j'achète la plupart des jeux comme ça. La rubrique Hard, enfin Hardware, est très bien aussi… Mais passons sur vos qualités et venons en aux défauts ! Contrairement à l'intérieur du magazine, la couverture n'a pas vraiment évolué et je trouve ça plutôt dommage. Et même si je suis très content que vous soyez repassés à deux CD, j'aimerais bien aussi voir revenir le jeu complet… Sinon, ne touchez rien ! Vous êtes parfaits.

Mano Chahut

C'est aussi classique que sournois : après un cirage de bottes dans les règles de l'art, l'avorton vient relancer le débat du jeu complet dans Gen4. Ce que l'avorton ignore bien évidemment, c'est qu'offrir un jeu complet, fut-il vieux ou mauvais, coûte très cher. Ce dont il se doute peut-être, c'est que le budget de Gen4 n'est pas extensible. Ce qu'il déduira enfin, c'est que l'argent qu'on dépense pour un jeu complet, on l'économise sur les moyens mis à disposition de la rédaction et que la qualité générale du mag en pâtit. Le choix se pose donc dans ces termes : vaut-il mieux un mauvais magazine avec un jeu complet ou un bon magazine sans jeu ? Comme les remarques de l'avorton laissent à penser qu'il est sensible à la qualité croissante du mag, il semble bien qu'il ait perdu une occasion de se taire. Quant à son opinion sur la "couv", elle ne manque pas d'intérêt à l'heure où je milite pour des photos de lecteurs tuméfiés à la Une. Affaire à suivre….

MORCEAUX CHOISIS

"Nooonnn ???"
Siiiiiiiiiiiii !!!!!!!

"… avec une épée faite de métals rares"
J'en parlerai à mon chevau…

"En général, je ne suis pas du genre à écrire…"
Alors pourquoi m'écris-tu ?

"Comment fait-on pour mettre deux PC en réseau ?"
Tu les places face à face et tu hurles : "mettez-vous en réseau !". Si ça ne marche pas, c'est que tu ne cries pas assez fort…

EN EXCLUSIVITÉ SUR MCM

THAT 80'S SHOW : LA SERIE CULTE

Par les producteurs de "COSBY SHOW", "ROSEANNE" et "THAT 70'S SHOW" !

Du lundi au vendredi à 18h30

(à partir du 1er octobre)

Plus d'infos : www.mcm.net, 3615 MCM* ou 08 36 68 22 66*



MCM disponible sur CANALSATELLITE LE MEILLEUR DU NUMERIQUE 0 892 680 345 (0,337 euro/mn) www.canalsatellite.fr



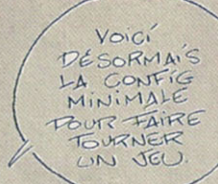


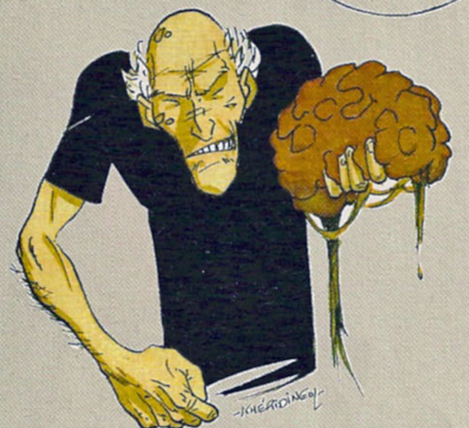
0 800 114 114 (appel gratuit) www.noos.com - Autres réseaux câblés : 08 91 67 60 60 (0,225 euro/mn) www.solutioncable.org

* 0,337 euro/mn

COURRIER

LA LETTRE DU MOIS





Question idiote

Salut le vilain !
Je sais que sa sortie n'est pas prévue pour tout de suite, mais, en grand fan d'Elite, de Privateer et d'Independance War 2, je voulais savoir si on connaît déjà la config minimale nécessaire pour faire tourner Freelancer, le très prometteur jeu des frères Roberts ?

Trantor, the last Stormtrooper

Ça tombe bien que tu évoques la question, car il y a une polémique qui sévit à ce sujet dans le milieu. D'un côté, certains optimistes parlent d'un 386 SX25, équipé de 4 Mo de RAM, d'une carte S3 VGA et d'une Gravis Ultrasound. D'autres assurent que le jeu ne s'installera pas sur un PC tournant au-dessous du TeraHertz et qu'il faudra 512 Go de RAM et une GeForce 8 pour le faire tourner. Peut-être faut-il faire une moyenne des deux pour avoir une estimation valable ? Peut-être faut-il diviser les chiffres obtenus par le nombre de pages moyen d'un Gen4 ? Je te laisse donc à tes calculs, il y a d'autres questions stupides...

Martine joue aux jeux vidéo

Mon Teignardounet,
Contrairement à la plupart des lecteurs, je ne t'écris pas pour te poser une question, mais pour crier haut et fort mon amour d'un jeu dont on a trop peu parlé : The Longuest Journey. Je suis tombée dessus par hasard dans une brocante, et franchement, je n'en suis pas revenue ! Outre la beauté des graphismes et la poésie de l'univers, c'est la première fois que je vois une héroïne aussi crédible et réaliste sur le plan psychologique. On est très loin du stéréotype siliconé de Lara Croft. Et rien que ça, ça fait un bien fou !
Sinon, tant que j'y suis, je vais quand même te poser deux petites questions. Est-ce qu'une suite est prévue ? Est-ce que tu aurais d'autres jeux à me conseiller dans le même esprit ? Je t'embrasse.

Magali

Tiens ? Gen4 attirerait-il autre chose que les mâles ? Cela semble être le cas si l'on considère ce magnifique exemple de courrier femelle. Tout y est : l'apostrophe "petites fleurs" en début de lettre, l'intérêt pour la poésie vidéoludique et la psychologie des héros, l'inévitable pointe de féminisme anti-croftien, cette détestable façon de "poser deux petites questions" sans en avoir l'air... J'aurais pu être clément s'il n'y avait pas eu les embrassades de fin de lettre. Mais bien qu'elles flattent mon légendaire sex-appeal, ces répugnantes familiarités m'exaspèrent. Pour toutes ces raisons, j'ai un réel plaisir à te décevoir, Magali. Avec Anarchy Online, Funcom a aujourd'hui d'autres chats à fouetter que de développer une suite aux aventures d'April Ryan. Quant à savoir s'il existe des jeux du même tonneau, si cela peut t'éviter de m'écrire pour un moment, tu peux aller voir du côté des Gabriel Knight ou des jeux réalisés par Benoît Sokal (l'Amerzone, Syberia). Je ne t'embrasse pas.











1 2 3

Voyage au bout

VIETCONG EST UN DE CES JEUX QUI DURE DES HEURES ET COMPTE RENDU DE NOS PREMIÈRES IMPRESSIONS SUR CE

En dépit des efforts de son développeur Ptedoron pour arriver au même niveau de réalisme et d'intensité qu'un Medal Of Honor, Vietcong a déjà subi bon nombre de critiques sur les forums de plusieurs sites Web américains. Luke Vernon, son chef de projet, s'en amuse : *"Quand nous avons annoncé notre projet, les Américains ont été choqués qu'on puisse faire un jeu sur un sujet aussi sensible que la guerre du Viêt-nam. Nous avons donc essayé d'être ouverts et sommes entrés en contact avec plusieurs associations de vétérans. Nous travaillons désormais avec un ancien membre des forces spéciales, devenu notre consultant pour le jargon, les dialogues et les armes."*

Le réalisme recherché va même jusqu'au type de feuillage. *"L'équipe a travaillé avec un grand spécialiste de la végétation de l'Asie du Sud-Est. Elle s'est aussi rendue sur place pour prendre des photos et filmer. Le botaniste nous corrige sur des détails (arbre trop proche de l'eau et devant être reculé). Nous avons même ajouté des insectes*



"Vous explorez des rivières sur des patrouilleurs, ainsi que des tunnels où vous vous retrouverez tout seul, avec votre revolver et votre lampe torche"

Luke Vernon, Development chez Take 2

de l'enfer

1 **Unité.** Désormais, ce sont vos meilleurs amis. Comptez sur eux comme ils comptent sur vous !
2 **Forêt.** Ponts suspendus, végétation très dense, l'ambition des développeurs est de récréer un environnement plus que crédible. Mêmes les moustiques sont là !
3 **Camouflage.** La tenue de votre coéquipier en témoigne : chaque détail visible est un handicap dans la jungle.

OÙ L'ON NE GAGNE JAMAIS.
TITRE EXPLOSIF !

et des animaux, non seulement pour agrémenter l'ambiance, mais aussi pour localiser les ennemis."

La première mission débute par un crash, celui de votre hélico, abattu en plein ciel. On peut alors contrôler jusqu'à six personnages, ayant chacun sa spécialité (communication, médecine, repérage...). L'équipe suit l'éclaireur qui ouvre le voie et donne des ordres à l'aide de signes. *"Les niveaux ne sont pas entièrement libres, ajoute Vernon. Cela dit, avec des miles et des miles de jungle, on peut facilement s'y perdre. Si je dis "Go", toute l'équipe suit automatiquement. Si je m'arrête, les autres aussi."*

Après quelques minutes de crapahutage, l'éclaireur détecte un piège. Il s'agit d'une fosse, remplie de pieux et recouverte de feuilles. Presque inoffensif, comparé aux mines des derniers niveaux. On peut les désamorcer à la grenade ou tirer dessus, mais il ne faut pas s'étonner après si la place est vite inspectée par des Vietcongs. Des ennemis que l'on entraperçoit par flashes dans la végétation : un bout d'uniforme



EVENEMENT

VIETCONG

4 Wagner. Ah, les hélicos ! Ça ne vous rappelle rien ?
5 Sniper. Vous devrez souvent recourir au tir de précision.
6 L'équipe. L'équipe suit les ordres de l'éclaireur.
7 Marécage. Rivieres, montagnes accidentés, l'enfer...

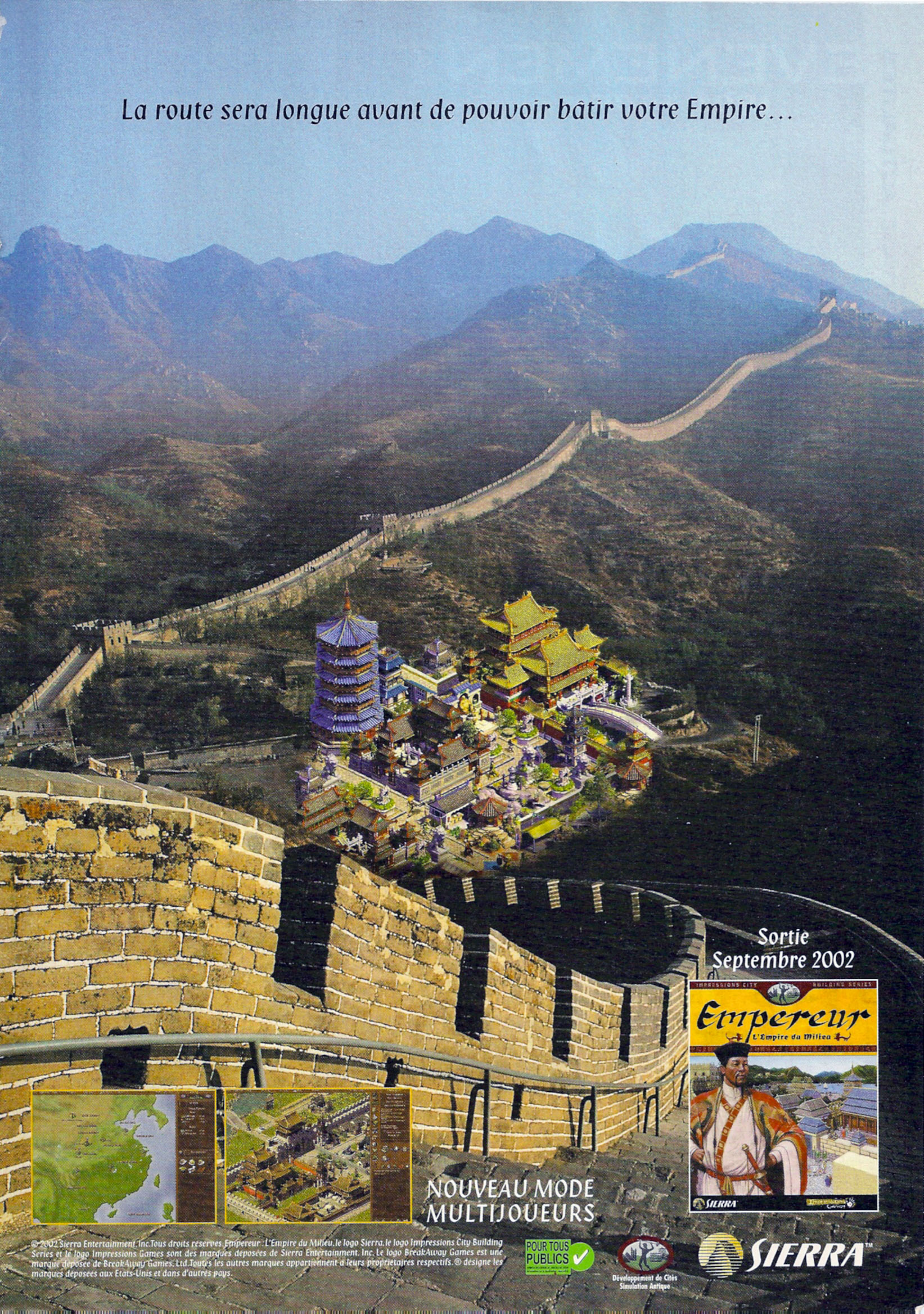
qui passe, une lumière... L'ambiance est étonnamment bien rendue.

Avec la découverte d'un bunker ennemi, les ordres disponibles deviennent plus nombreux. Ils s'ajustent au contexte : attaquer, couvrir, suivre, tenir la position, battre en retraite ou passer en *stealth*. Pour l'instant, le médecin et l'ingénieur guérissent et se réapprovisionnent automatiquement en munitions... L'équipe travaille sur la fouille des corps ennemis. *"Nous n'avons pas encore décidé si l'on récupère les clips un à un ou tous en même temps, explique Vernon. On aimerait jouer sur le stress d'être sous le feu adverse en devant récupérer un max de munitions."*

Après chaque mission, on retourne à la base. L'équipe réfléchit encore à la manière de rendre interactive les phases de debriefing avec l'officier. A ce stade, vous pouvez lire la dernière propagande de guerre, consulter les cartes, lire un journal, ou vous renseigner sur le conflit du Viêt-nam si l'Histoire est votre tasse de thé. Il y a également une radio qui joue des airs des années 60. En espérant que Pterodon obtiendra bien les licences des hits de l'époque, comme ceux des Doors ("This is the end...").

Fin de ce premier voyage au bout de l'enfer, la démo s'arrêtant là. Tant mieux. Ça nous permettra de suivre le jeu tout au long de son développement.

ÉDITEUR : Gathering of Developers
DÉVELOPPEUR : Pterodon
GENRE : Action
SORTIE : fin 2002
SITE INTERNET : www.pterodon.com


La route sera longue avant de pouvoir bâtir votre Empire...
Sortie
Septembre 2002
IMPRESSIONS CITY BUILDING SERIES
Empereur
L'Empire du Milieu
SIERRA
NOUVEAU MODE
MULTIJOUEURS
© 2002 Sierra Entertainment, Inc.Tous droits reserves. Empereur : L'Empire du Milieu, le logo Sierra, le logo Impressions City Building Series et le logo Impressions Games sont des marques deposées de Sierra Entertainment, Inc. Le logo BreakAway Games est une marque deposee de BreakAway Games, Ltd.Toutes les autres marques appartiennent a leurs proprietaires respectifs. ® designe les marques deposees aux Etats-Unis et dans d'autres pays.
POUR TOUS PUBLICS
Développement de Cités
Simulation Antique
SIERRA™



1 Sniper. Le scénario complexe vous oblige à avancer pas à pas

2 Violence. Le jeu est violent, à l'image de la boucherie que fut la Première Guerre mondiale.

Histoire paral

WANADOO A PRÉSENTÉ IRON STORM, FRUIT SANGLANT DE SA RELATION AVEC 4X STUDIO. UN SHOOT QUI FERA PARLER DE LUI !

Basé sur un scénario uchronique, Iron Storm est un mélange de *Tactical*, de *Stealth* et de *First Person Shooter* (FPS). Uchronique ? Késako ? Eh bien, c'est simple. L'Histoire contemporaine a suivi un cours différent du nôtre... Nous sommes en 1964. Depuis le début du siècle, le baron Ugenberg, obscur personnage à la tête d'un empire russo-mongol, s'acharne à étendre ce dernier à toute l'Europe.

Cinquante ans de guerre sans merci ont ravagé le Vieux Continent tout entier, mais la technologie a continué d'évoluer (hélicos, électronique, armes très sophistiquées, voire futuristes...). Et c'est avec un plaisir non dissimulé qu'on incarnera le lieutenant James Anderson dans des tranchées comme celles des poilus de 14-18, survolées par des hélicos tout droit sortis de la guerre du Viêt-nam.

Le scénario est très ambitieux, comme vous pouvez le constater. Et pourtant, le résultat semble convaincant. Le mélange entre des éléments des deux guerres mondiales, et d'autres plus récentes, passe vraiment très bien à l'écran. Pour arriver à ce résultat, de vastes travaux de recherches ont été menés, sur la vie même du baron et sur le quotidien des soldats. Pour ces derniers, les développeurs ont notamment décortiqué *Croix de fer* (NDLR : petit détail marrant, David Warner, le capitaine Kiesel de ce génial brulôt antimilitariste de Peckinpah, est la voix de Jon Irenicus dans Baldur's Gate II en VO), et *Il faut sauver le soldat Ryan*, une œuvre réputée pour son réalisme sonore.

UN MÉLANGE DE TACTICAL, DE STEALTH ET DE F.P.S !



3 **Visuel.** Le design est un des plus originaux du moment.
4 **Hélicos.** Le mix des guerres donne une ambiance étonnante.
5 **Lieutenant Anderson.** Le héros est inspiré du film *Croix de Fer.*

ET SI C'ÉTAIT VRAI ?

Le scénario a beau avoir l'air farfelu, ça se tient... On est étonné par son réalisme. Des scènes sont inspirées de faits réels. On retrouve des éléments de 14-18 (tranchées, barbelés, mines...), de 39-45 (radar, pénicilline, chars...), du Viêt-nam (hélicos, électronique). Ajoutez à ça une tonne de détails (uniformes, chiens, effets sonores...) et vous vous surprendrez à rêver d'uchronicité !

L'immersion devrait être la force d'Iron Storm. Et comme le souligne son producteur, vous ne pourrez pas vous en sortir en appliquant les techniques éculées de Counter-Strike. Bien que ressemblant à un FPS (première ou troisième personne), on a surtout affaire à *Tactical* mâtiné de *Stealth*. **Le *gameplay* est classique.** Vous devrez sortir d'une forteresse sans arme, jouer les espions pour enrayer la production ennemie, visiter le train du baron, faire un tour au Reichstag... Six mondes distincts vous attendent avec leur propre arsenal. **Si les missions** peuvent d'abord sembler linéaires, ça se corse par la suite et, au final, l'immersion est totale. D'autant que les graphismes sont déjà à la hauteur. Sans parler de l'ambiance, *gore* à souhait.

Jérôme Firon

ÉDITEUR : Wanadoo
DÉVELOPPEUR : 4X Studio
GENRE : FPS/Tactical
SORTIE : novembre 2002
SITE : www.stormgames.com



Vous êtes prêts ? Une déferlante de fantassins va s'emparer de la ville. Mais avant, il faut faire tomber les murailles.

Fines conquêtes

AVANT DE TRAVAILLER SUR WAR AND PEACE, SES AUTEURS ONT D'ABORD RÉFLÉCHI À LA MANIÈRE DE SE DISTINGUER DES MASTODONTES DU GENRE

War and Peace ne sera pas un énième clone d'Age of Empires. La réalisation de ce titre est déjà en soi un véritable jeu de gestion. A l'heure actuelle, développer un STR avec une équipe réduite tient du prodige. Comment, en effet, lutter contre des équipes de développement de 80 personnes, comme c'est le cas pour Age of Mythology par exemple ? Il suffit de proposer un menu différent mais tout aussi croustillant.

L'action de War and Peace se déroule au tout début du XIXe siècle, dans le monde entier. L'idée est d'asseoir votre suprématie militaire dans un certain nombre de pays. En début de partie, vous choisissez votre nation principale (France, Angleterre, Russie, Prusse, Autriche-Hongrie, Empire Ottoman). En fonction de l'année de la mission, le contexte politique n'est pas du tout le même. Certaines nations seront vos ennemies, alors que d'autres deviendront vos alliées. Avant chaque mission, un résumé vous donnera des indices sur le contexte, ainsi que sur les nations amies et les autres.

OBJECTIF : ASSEOIR SA SUPRÉMATIE MILITAIRE...

EVENEMENT

WAR AND PEACE



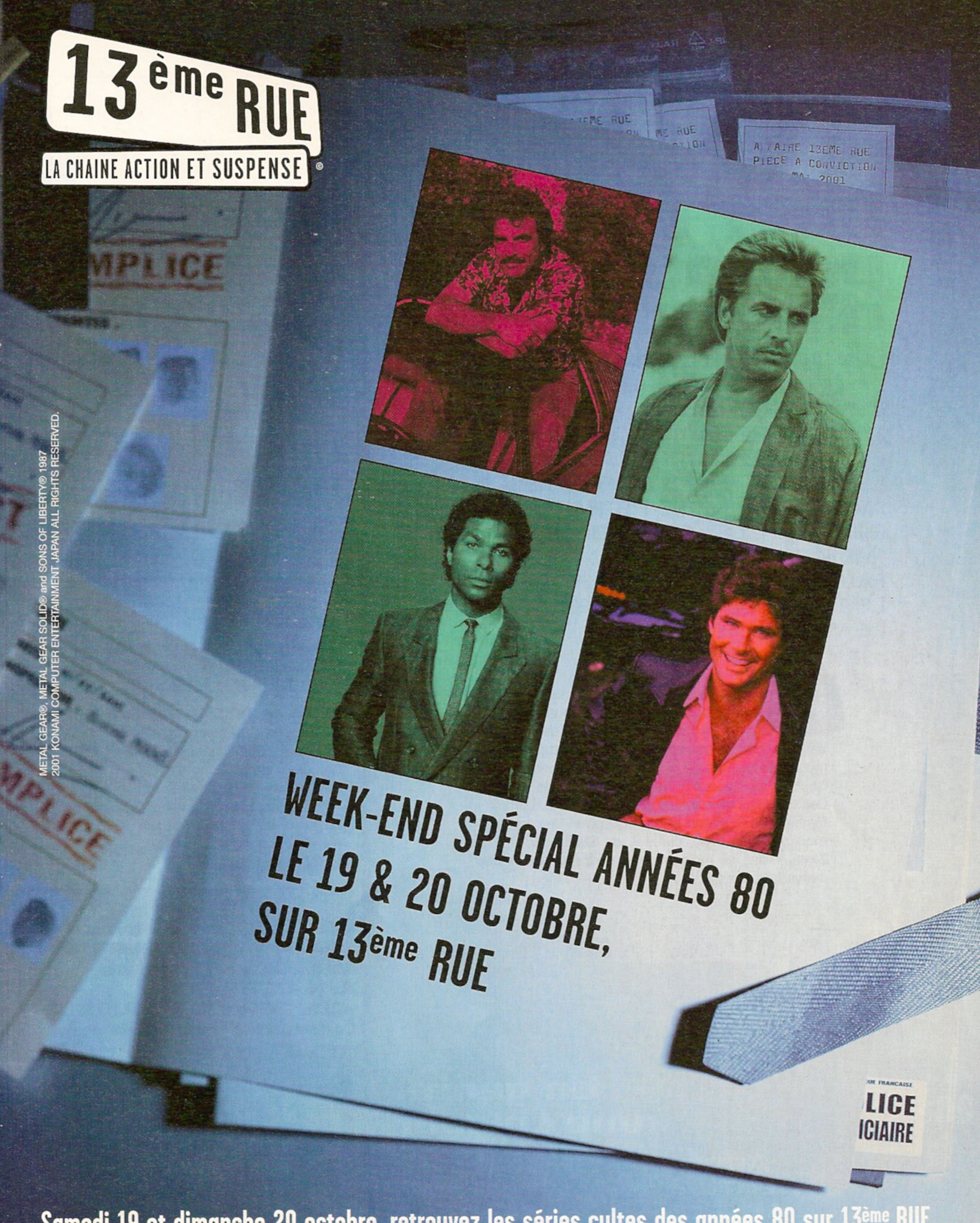
1 Embouteillage. Déjà à l'époque, la périphérie de Paris connaissait une heure pointe.
2 Au feu ! Paris brûle-t-il ? Eh bien oui ! On peut même dire que ça crame sévère...
3 Bord de mer. Les villes portuaires doivent être mieux défendues que les autres.
4 Lacune. Sans fantassins, ils n'iront pas bien loin.
5 Que la montagne est belle ! Le relief a évidemment son importance dans la progression des armées.
6 "Canonisé" ! On "reconnaît" les grandes villes et leurs célèbres monuments, comme Paris et Notre-Dame.

Fans de jeux de plateau, les auteurs nous ont confié qu'ils voulaient réaliser un jeu simple. Simple, mais pas simpliste. Force est de constater que vous interviendrez à de nombreux niveaux : politique, bien sûr, mais aussi économique, scientifique et stratégique. En choisissant tel ou tel pays, vous aurez un certain nombre de villes de plus ou moins grande importance. De par sa superficie, vous pourrez bâtir divers bâtiments qui boosteront les recherches d'unités plus performantes, la construction de nouvelles casernes, d'un centre de formation des espions… Vous verrez bien vite que les emplacements se font rares et qu'il vous en faut de nouveaux. Des invasions s'imposent donc. Vous pourrez alors vous emparer de nations neutres. Mais faites bien attention à vos relations diplomatiques ! Imaginons que l'Angleterre ait des vues sur l'Espagne et le Portugal et qu'au même moment, vous décidiez de vous emparer de la péninsule ibérique... Les relations entre vos deux pays vireront au rouge ! L'obtention de nations dites neutres se solde très souvent par des bonus (comme des armées supplémentaires, par exemple) qui peuvent sérieusement modifier le cours d'une partie, et donc de l'Histoire.

Les combats seront inévitables. Et vous disposerez alors de trois types d'unités : les fantassins, les cavaliers et l'artillerie. Sur la carte du monde (c'est tout simplement le terrain de jeu, ne l'oublions pas), des milliers d'unités pourront s'affronter. Les décisions stratégiques sont réalistes, et influeront sur la suite des évènements. Les combats, eux, s'avèrent sans merci, alors que les formations se révèlent beaucoup plus importantes que dans un Age of Empire quelconque.

Bref, on attend avec impatience ce jeu qui promet d'être original.

Léo de Urlevan


13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE
WEEK-END SPÉCIAL ANNÉES 80
LE 19 & 20 OCTOBRE,
SUR 13ème RUE
METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID® and SONS OF LIBERTY® 1987
2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN ALL RIGHTS RESERVED.

CLASSE ECO

Pour une poignée d'euros

LES JEUX À PRIX RÉDUITS, C'EST LA DEUXIÈME LAME DU RASOIR. LES SORTIES EN EXCLU COUPENT TOUT NOTRE CAPITAL TEMPS LIBRE, ET LA VAGUE BUDGET ARRACHE LE POIL DE TEMPS DE SOMMEIL AVANT QU'IL NE SE RÉTRACTE. BON, OK, C'EST COPYRIGHTÉ "MÉTAPHORE-À-LA-CON", MAIS FAITES-MOI SIGNE SI VOUS AVEZ LE TEMPS DE VOUS RASER CE MOIS-CI.

Pas de nouvelle gamme ce mois-ci ! Mais que d'annonces... Take 2 est toujours l'éditeur le plus agressif du marché - il suffit de voir les prix de leurs premières exclusivités pour comprendre. Au rayon des rachats de catalogue, une bonne nouvelle : Ubi Soft va s'occuper des "vieux" titres de Microsoft. Des titres qui tiennent encore bien la route, comme en témoigne la rubrique. Et ça risque bien de continuer le mois prochain avec, parait-il, du Starlancer, Crimson Skies... Allez, au mois prochain pour redécouvrir ces merveilleux titres.

Un genre, une couleur

ACTION ■ SIMULATION ■
AVENTURE ■ SPORT ■
GESTION ■ STRATÉGIE ■
JEU DE RÔLE ■ AUTRES ■

Soul Reaver 2

PAS SAOULANT POUR DEUX SOUS

Soul Reaver, c'est une grosse épée à double tranchant, comme ce titre. Le scénario est génial. Les possibilités de combat sont impressionnantes. Très joli, le jeu alterne des phases de combats et d'exploration. On reprend le rôle de Raziel, un immortel condamné à la souffrance éternelle par le seigneur des ténèbres.



Editeur: EIDOS
Date de sortie: disponible
±15€

Motocross Madness 2

MOINS CHER MAIS TOUJOURS AVEC DEUX ROUES

L'éclate totale ! C'est le mariage parfait entre la simu et l'arcade. Plusieurs modes sont disponibles : courses d'enduro, carrière et, surtout, les figures. Toutes sont réalistes, sauf une (il faut la voir !). Le *gameplay* est ce qui se fait de mieux : conduite précise, réglages parfaits.

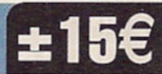
Editeur:UBI SOFT
Date de sortie: 3 octobre
±15€

Rally Championship 2002

UN PETIT PRIX QUI DÉRAPE BEAUCOUP

Ce n'est pas le meilleur jeu du monde, mais il procure beaucoup de plaisir. Destiné à tous les publics, ce titre ne compte qu'un défaut : son manque de sensations fortes. Par rapport à ce qui se fait sur PC, c'est le meilleur de sa catégorie, si on met de côté Colin McRae.



Editeur: UBI SOFT
Date de sortie: 3 octobre




Midtown Madness

Conduisez d'occase

Là encore, grand moment de bonheur. Imaginez la version quatre roues de Motocross Madness, et vous aurez ce jeu. Plusieurs modes sont à votre disposition et il y en a pour tous les goûts. Ici, la finesse est dans la jouabilité mais pas forcément dans la conduite ! En gros, vous ferez voltiger tout ce que vous pourrez conduire. Mais le mode course classique est cependant très appréciable, surtout avec la police. Tout se déroule à Chicago.



Editeur: UBI SOFT
Date de sortie: 3 octobre

±15€

Max Payne

Vengeance à deux balles

Longtemps l'Arlésienne des jeux vidéo, voilà que Max Payne sort deux fois la même année. Ce hit n'a même pas eu le temps de vieillir. Vous êtes un flic dont la famille a été assassinée. Vengeance ! Si le scénario ne vole pas plus haut qu'un film avec Bronson ou Seagal, la réalisation est splendide. Sans oublier le Bullet Time (*Matrix*).



Editeur: TAKE 2
Date de sortie: disponible

±15€

Starmageddon

Star Wars du pauvre

Homeworld n'a eu qu'un seul et unique "clone". Il s'appelle Starmageddon. Malheureusement, celui-ci souffre de petits défauts d'interface plutôt gênants ("mais où ai-je rangé mes unités ?"). Mais le genre restant encore original, ça vaut vraiment le coup de s'y intéresser de plus près.

Editeur: TAKE 2
Date de sortie: disponible

±15€

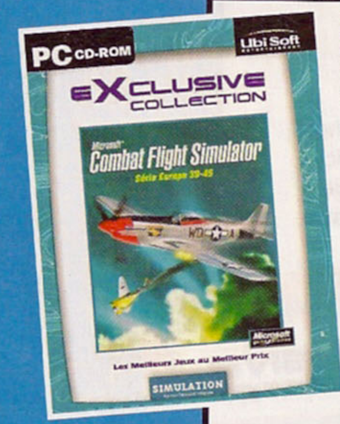
NEWS

Prise de tête à prix réduit !

Les jeux de Gestion/Stratégie historique sont en général rebutants. C'est le cas d'Europa Universalis ! La prise en main n'est pas simple et l'austérité des graphismes découragera ceux qui étaient prêts à faire l'effort de se plonger dans un jeu complexe. Mais bon, il ne coûte que 15 euros...



Combat Flight Simulator



ÇA DÉCOLLE MAIS ÇA BAISSE

Comme il manquait à FS un viseur et des ennemis, une partie de l'équipe a créé Combat Flight Simulator. Tout aussi beau que son homologue civil, ce titre est aussi une simu solide avec des modèles comportementaux réalistes. Huit avions, des dizaines de missions historiques, du multi, une passerelle FS-CFS, tout est au rendez-vous pour une durée de vie exceptionnelle.

Editeur: UBI SOFT
Date de sortie: 3 octobre
±15€

Capitalisme 2

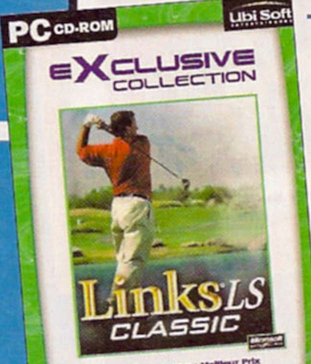
AVOIR ATTENDU, C'EST ÊTRE BON GESTIONNAIRE



Cette simulation économique est beaucoup plus poussée que le premier volet. Plus complexe aussi... Fort heureusement, le tutorial est là. A réserver aux fans du genre !

Editeur: UBI SOFT
Date de sortie: 3 octobre
±15€

Links Classics



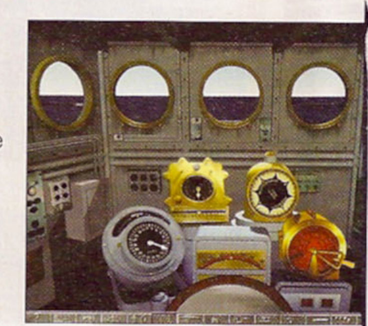
TIGER WOODS PEUT ENFIN L'ACHETER

Le grand classique des jeux de golf, dans une version bien moins impressionnante que sa dernière mouture. Mais bon, les parcours sont là, les petits oiseaux aussi et ça reste très sympathique à jouer.

Editeur: UBI SOFT
Date de sortie: 3 octobre
±15€

Destroyer Commander

UN PRIX QUI FAIT GLOU GLOU



Très poussée et complexe, cette simulation de navires de la Seconde Guerre mondiale est réservée aux passionnés. Mais à ce prix, ça vaut le coup de découvrir le genre.

Editeur: UBI SOFT
Date de sortie: 3 octobre
±15€

NEWS

PRIX MITIF, MAIS CHER QUAND MÊME

Rien de bien folichon dans Primitive Wars, un STR médiéval qui pompe allègrement des classiques du genre sans rien apporter de nouveau. Ceci dit, pour 15 euros, on ne peut pas s'attendre à ne trouver que des grands titres.

Stronghold



COUP DOUBLE

Toujours aussi agressifs ! Les Take 2 nous ponden simultanément un Stronghold Crusader à 30 euros et Stronghold, premier du nom, à 15 euros. Au lieu de g sur le prix des jeux qui justifie votre piratage, n'achete des Take 2 ! Stronghold est un jeu de stratégie médié où il faut rendre un peuple heureux (pas d'impôts, de à volonté...) mais aussi construire de magnifiques chê avec des fortifications dignes de Vauban. Abolument indispensable !

Editeur: TAKE 2
Date de sortie: disponible
±15

ACTION
AVENTURE
GESTION
JEU DE RÔLE
SIMULATION
SPORT
STRATÉGIE
AUTRES

Serious Sam 2

Serieux s'abstenir !



Dans la famille FPS bourrin, je demande le mauvais garçon ! J'ai. Son nom, c'est Serious Sam. Avant d'être un jeu, ce fut une démo technologique. Le résultat est plus que convaincant et on retrouve les joies des FPS où on tire sans jamais se poser la moindre question.

Editeur: TAKE 2
Date de sortie: disponible

±15€

Pool of Radiance

Les Elfes bradés



Voilà un bon angle d'attaque pour les jeux de rôle : plus de scénario que dans Diablo, plus d'action que dans Baldur's Gate... Ce jeu est un mix parfait des deux types de RPG. Vraiment très sympathique !

Editeur: UBI SOFT
Date de sortie: 3 octobre

±15€



ueuler
z que
val
la bouffe
teaux,

€

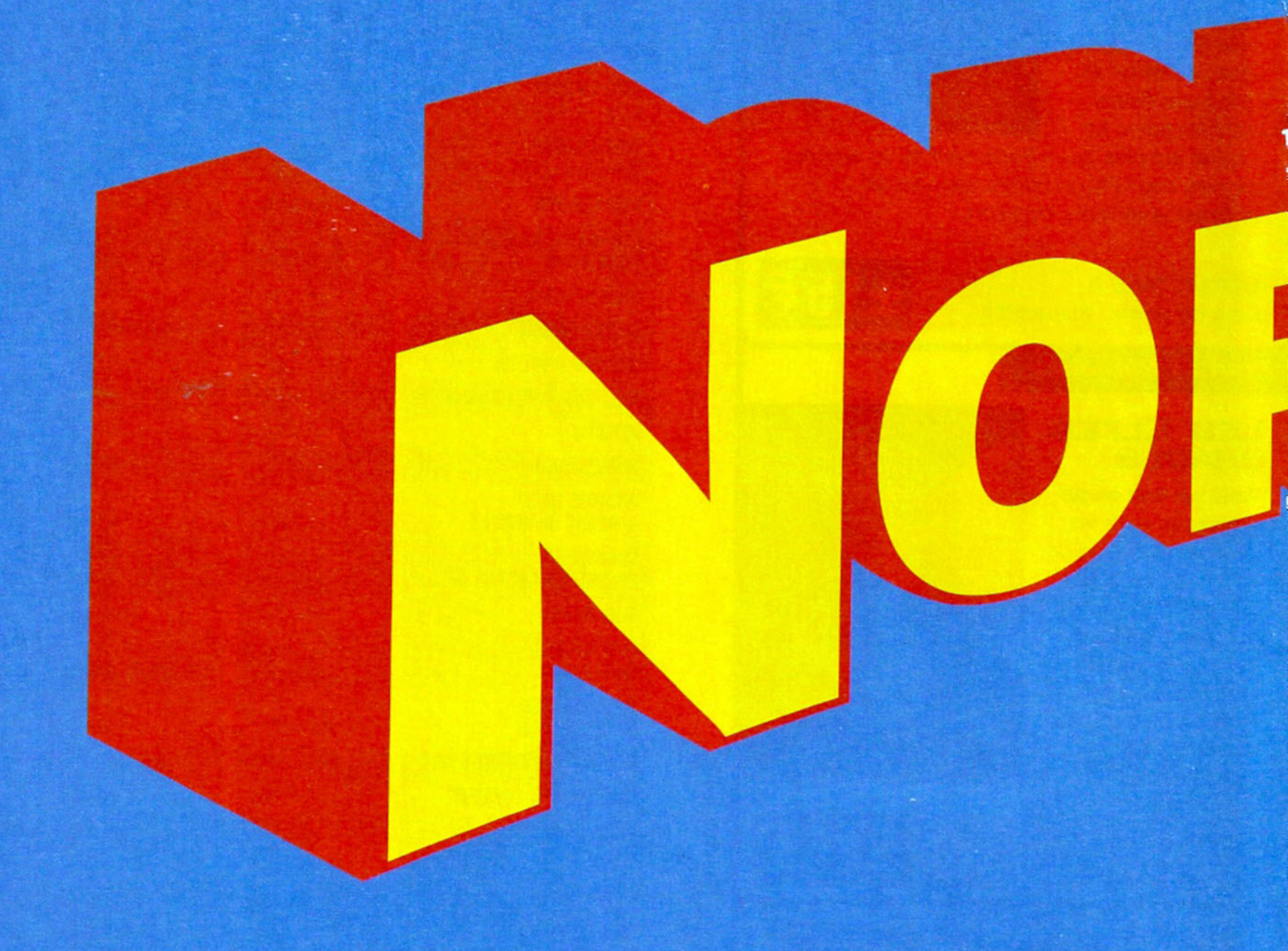
Les indispensables de A à Z

Parmi l'actualité, nous avons nos chouchous C'est aussi le cas pour la Classe Eco. Voici le tableau récapitulatif des jeux à posséder...

ACTION PACK (1)	Compilation	Microsoft	38 €
ALICE CLASSICS	Action FPS	Electronic Arts	15 €
ARCANUM	Rôle	Vivendi	15 €
BALDUR'S GATE 2 (ÉDITION DVD)	Rôle	Virgin	15 €
BLIZZARD: LA LÉGENDE (2)	Stratégie	Vivendi	30 €
CIVILIZATION: CALL TO POWER	Gestion	Activision	15 €
COMMANDOS: L'INTÉGRALE (3)	Stratégie	Eidos	49 €
DESPERADOS	Stratégie	Infogrames	15 €
EMPEREUR: LA BATAILLE POUR DUNE	Stratégie	Electronic Arts	15 €
GANGSTERS 2	Gestion	Eidos	15 €
GRAND PRIX 3	Simulation	Infogrames	15 €
GROUND CONTROL	Stratégie	Vivendi	15 €
HALF LIFE GENERATIONS (4)	Action FPS	Vivendi	30 €
HITMAN	Action	Eidos	15 €
HOMEWORLD	Stratégie	Vivendi	15 €
ICEWIND DALE + HEART OF WINTER	Rôle	Virgin	15 €
LUCASARTS EDITION COLLECTOR (5)	Compilation	Ubi Soft	60 €
MAX PAYNE NOUVEAU	Action	Take 2	15 €
MOTOCROSS MADNESS 2 NOUVEAU	Sport	Ubi Soft	15 €
NO ONE LIVES FOREVER GOLD	Action FPS	Vivendi	15 €
ODDWORD: L'EXODE D'ABE	Aventure	Infogrames	8 €
PLANESCAPE TORMENT	Rôle	Virgin	8 €
PROJECT IGI	Action FPS	Eidos	15 €
RIVEN	Aventure	Ubi Soft	15 €
SETTLERS IV	Gestion	Ubi Soft	15 €
SIM CITY 3000	Gestion	Electronic Arts	15 €
STARTOPIA	Gestion	Eidos	15 €
STRONGHOLD NOUVEAU	Gestion	Take 2	15 €
THRONE OF DARKNESS	Action	Vivendi	15 €
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	Sport	Activision	15 €
TOTAL ANNIHILATION	Stratégie	Infogrames	8 €
TOTALLY UNREAL (6)	Compil. FPS	Infogrames	20 €
ZEUS	Gestion	Vivendi	15 €

PRIX MOYEN CONSTATÉ.
ILS PEUVENT VARIER D'UN MAGASIN À UN AUTRE.

(1) Crimson Skies, Metal Gear Solid et Starlancer.
(2) Diablo, Starcraft, Broodwar, Warcraft II : B.net Edition.
(3) Commandos, Le Sens du devoir, Commandos II.
(4) Half Life, Opposing Force, Counter-Strike et Blue Shift.
(5) Rogue Squadron, Jedi Knight, X Wing VS Tie Fighter, Curse of the Monkey Island, Grim Fandango et Day of the Tentacle.
(6) Unreal, Unreal Tournament et Unreal : Mission Pack.

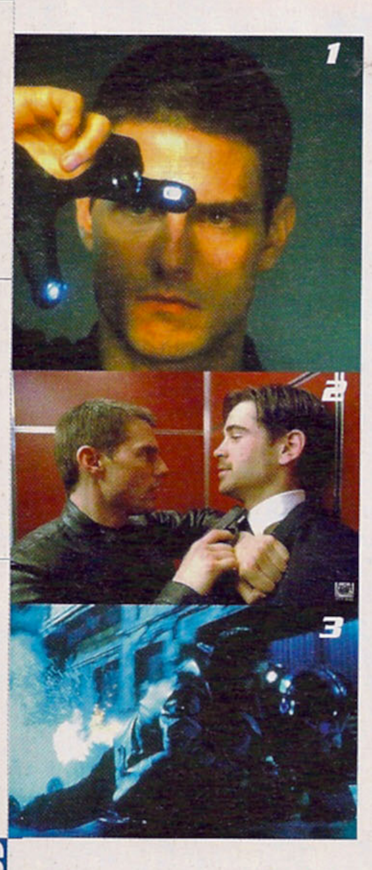

NO



IL FALLAIT BIEN UN TRIO D'HOMMES AU TALENT EXCEPTIONNEL POUR ABOUTIR À UN TEL NIVEAU DE QUALITÉ. INTELLIGENT, SPECTACULAIRE, CAPTIVANT, MINORITY REPORT POURRAIT MÊME FORT BIEN REPRÉSENTER UN FUTUR PAS SI ÉLOIGNÉ...

Equilibre. Difficile de s'échapper d'automobiles se déplaçant à plusieurs kilomètres d'altitude.

MINORITY REPO
L'heure du crim est avancée...



1 Enquête. Grâce à des gants optiques, John Anderton (Tom Cruise) visualise les images des futurs crimes.
2 Suspicion. Anderton est mis en doute par Witwer (Colin Farrell) du ministère de la Justice.
3 Poursuite en jet-pack. Certainement une des séquences les plus spectaculaires du film !

Spielberg, Dick et Cruise : trois noms synonymes de succès, mais aussi généralement d'intérêt et de qualité. A l'origine donc de ce projet, il y avait la nouvelle *The Minority Report*, écrite par Philip Kindred Dick en 1956 et publiée dans le magazine *Fantastic Universe*. Inutile de présenter ce maître de la science fiction à qui l'on doit notamment le roman *Les Androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*, dont Ridley Scott a fait un film intitulé... *Blade Runner*, ainsi que les nouvelles *We Can Remember It For You Wholesale*, inspiratrice de *Total Recall*, et *Second Variety*, devenue *Planète hurlante* à l'écran.

C'est sur le tournage du film *Eyes Wide Shut*, ultime œuvre de Kubrick, que Tom Cruise met la main sur une adaptation de *The Minority Report*, puis l'envoie à son ami Steven Spielberg qui décide de s'approprier le projet. Mais leur emploi du temps étant surchargé (*Mission Impossible 2* pour l'un, *Intelligence Artificielle* pour l'autre), le tournage ne débute que deux ans plus tard, le 22 mars 2001 à Los Angeles.

Si Steven Spielberg n'en est pas à son coup d'essai dans le domaine de la science fiction (*Rencontres du troisième type*, *E.T.* et *Intelligence Artificielle* sont là pour le prouver), c'est en revanche une première pour Tom



Pratique. Les nouveaux moyens de transport vous emmènent directement au cœur de votre appartement.



RT

e

***4* Course contre la montre.** Cette scène résume le film à elle seule ! ***5* Intimité.** Anderton partage de troublants secrets avec la Pré-Cog Agatha (Samantha Morton). ***6* Identification.** Des araignées robotiques sont chargées de scanner les yeux des humains.

Cruise. Avec conviction et talent, il incarne John Anderton, chef de la Précrime, une organisation spécialisée dans l'anticipation des délits.

Grâce aux Pré-Cogs, trois extralucides capables de prédire les homicides, ses hommes et lui ont pour mission d'arrêter le coupable... avant même qu'il ne commette son acte. Jusqu'au jour où l'ordinateur révèle à Anderton que l'assassin qui commettra un meurtre dans 36 heures, c'est lui ! Commence alors une longue course-poursuite haletante pour découvrir la vérité...

Ce qui frappe avant tout dans *Minority Report*, c'est l'authenticité du monde représenté. L'action se déroule en 2054. Pourtant, ce futur paraît tout à fait plausible. Rien de plus normal dans la mesure où, à la demande de Spielberg, un comité regroupant les meilleurs spécialistes en technologie, environnement, médecine, santé, transports et informatique a été créé afin de rendre l'univers du film particulièrement réaliste.

Résultat logique, surtout par rapport aux problèmes de notre société contemporaine : tout ce qui a trait à la sécurité semble donc avoir été amélioré (système de contrôle d'identité, moyens de transport policiers...). Mais parallèlement, il existe toujours des quartiers très pauvres avec des gens vivant dans des conditions misérables. Bien évidemment, le film affiche de nombreux thèmes chers à la SF, tels que la technologie répressive, la disparition de la vie privée, le totalitarisme sur les êtres humains, la manipulation de l'image, le trafic d'organes...

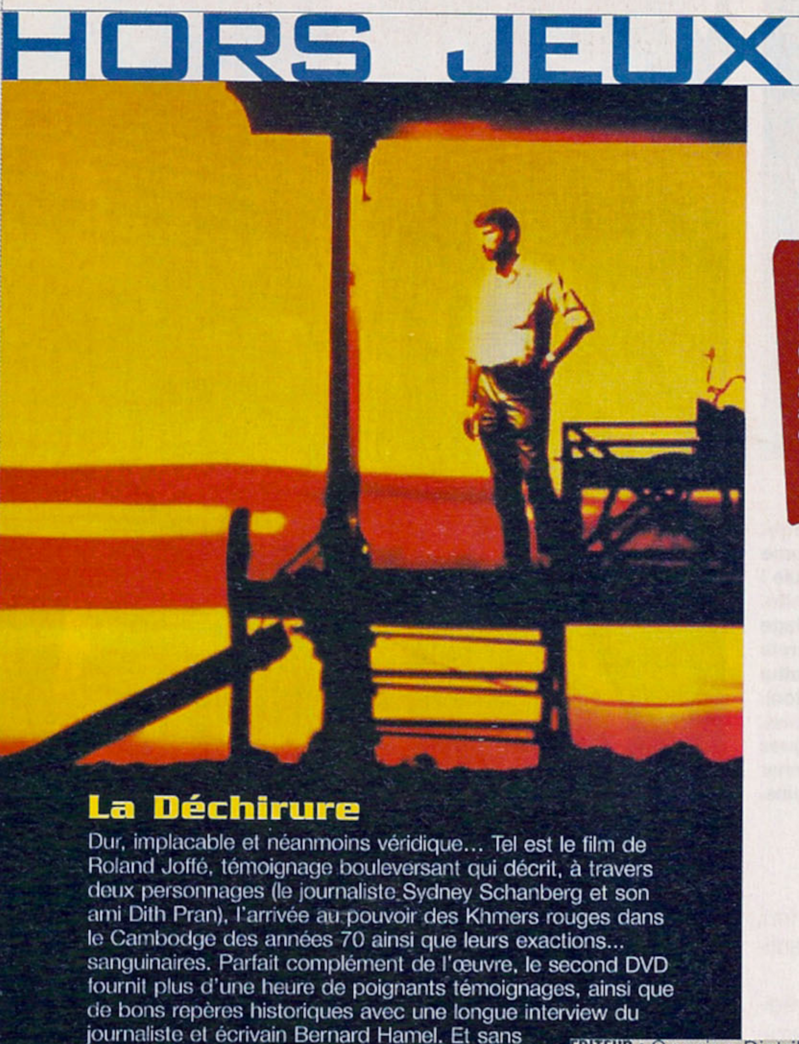
Comble de bonheur, il regorge aussi d'excellentes idées ! On retiendra surtout l'imposant décor du Couloir de la Rétention où sont stockés dans des éprouvettes des milliers de criminels en devenir. Ou encore deux étonnantes poursuites, l'une fulgurante en *jet-pack* à travers les ruelles de la ville et l'autre à pied et formidablement millimétrée, du fait de la présence aux côtés de Cruise d'une Pré-Cog devinant les faits et gestes des adversaires. Sans oublier quelques personnages surréalistes, dont un couple de médecins crado et excentrique qui pimente le film d'un petit côté cyberpunk bienvenu.

Au final, s'il ne possède ni l'ironie mordante d'un *Robocop* ni le souffle créatif et poétique d'un *Blade Runner* (le dernier quart du film s'égare dans des explications superflues), *Minority Report* reste tout de même un incroyable spectacle formidablement interprété et mis en scène qui fera à coup sûr date dans les annales de la science-fiction.

Olivier Lehmann

RÉALISATEUR : Steven Spielberg
DISTRIBUTEUR : UFD
SORTIE : 2 octobre 2002
ACTEURS : Tom Cruise, Max Von Sydow, Colin Farrell...

HORS JEUX



La Déchirure

Dur, implacable et néanmoins véridique... Tel est le film de Roland Joffé, témoignage bouleversant qui décrit, à travers deux personnages (le journaliste Sydney Schanberg et son ami Dith Pran), l'arrivée au pouvoir des Khmers rouges dans le Cambodge des années 70 ainsi que leurs exactions... sanguinaires. Parfait complément de l'œuvre, le second DVD fournit plus d'une heure de poignants témoignages, ainsi que de bons repères historiques avec une longue interview du journaliste et écrivain Bernard Hamel. Et sans oublier un entretien avec le président du comité des victimes des Khmers rouges, des photos d'époque et un lexique utile. Indispensable.

EDITEUR : Opening Distribution
PRIX : environ 27 euros
SORTIE : disponible
SON : anglais et français en DTS et DD 5.1

La chute du Faucon noir



L'enfer. Le soldat américain Eversmann *(J. Hartnett)* est pris au piège avec ses compagnons !

Pas moins de trois éditions DVD pour cet excellent film d'action signé Ridley Scott, relatant la catastrophique opération militaire américaine ayant eu lieu à Mogadiscio, le 4 octobre 1993. C'est bien entendu la version limitée 3 DVD qui demeure la plus intéressante. Ainsi, outre le film et de multiples commentaires audio sur le premier disque, la seconde galette propose surtout un excellent reportage chapitré de 2 h 30 analysant à grand renfort d'interviews et d'images inédites les faits réels, les lieux de tournage, la musique, les effets visuels... Enfin, le troisième DVD réunit deux documentaires exclusifs sur cette tragédie.

EDITEUR : GCTHV
PRIX : environ 30 euros (2 DVD), 35 euros (3 DVD)
SORTIE : 9 octobre
SON : anglais et français en DD 5.1

2 garçons, 1 fille, 3 possibilités

Comédie sympathique que ce petit film sans prétention, non seulement très bien interprété (mentions spéciales à Lara Flynn Boyle, la vilaine de MIB 2, et à Stephen Baldwin, en bon bœuf bien burné), mais également au sujet plutôt épineux. Ainsi, Stuart en pince pour Alex qui en pince pour Eddy qui en pince pour Stuart (NB : Alex est la seule fille de ce trio prêt à tout pour se dévergonder !). En dépit d'un médiocre commentaire audio sous-titré du réalisateur (révélant que les scènes sont inspirées de sa vie universitaire) et d'une autre fin sans intérêt, ce DVD laisse néanmoins une excellente impression !



EDITEUR : GCTHV
PRIX : environ 27 euros
SORTIE : disponible
SON : anglais et français en Dolby Surround

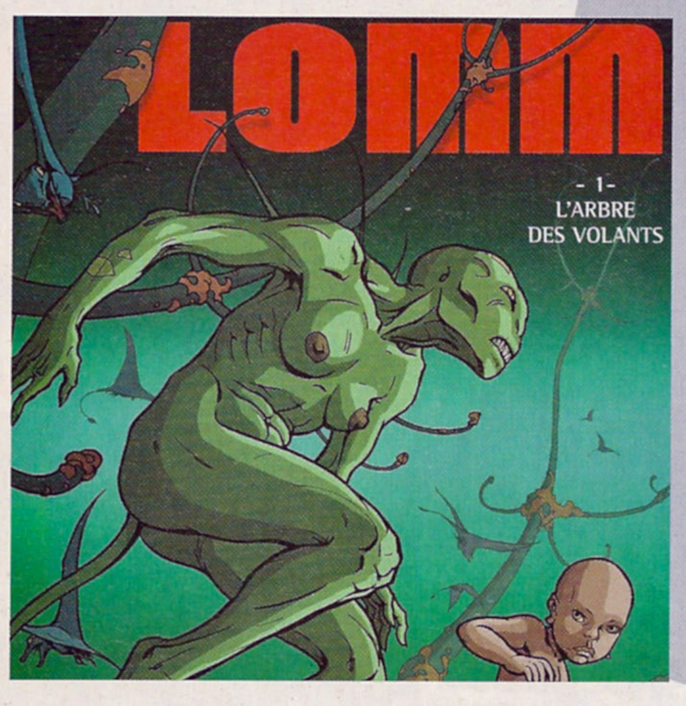


Zoolander

Quel bonheur que cette parodie de l'univers de la mode où les *fashion victims* sont des cornichons avec rien dans la caboche et les couturiers des pseudo-artistes mercantiles. Les performances de Ben Stiller (incarnant le mannequin Derek Zoolander) et Owen Wilson valent leur pesant de cacahuètes, à travers notamment cette scène où ils s'affrontent lors d'un défilé supervisé par David Bowie en personne. Le DVD donne lui aussi dans le rigolard. A coup sûr, l'éclat de rire du mois

EDITEUR : Paramount
PRIX : environ 25 euros
SORTIE : disponible
SON : anglais et français en DD 5.1 surround

HORS JEUX



LOMM

Album très étrange que ce LOMM (contraction de "petit de l'homme") ! Dans un style graphique particulier, il présente plusieurs races de monstres hideux, prêts à tout pour se mettre en pièces et dominer leurs voisins. Dans ce monde de violence et de mort, la plus basse des espèces, l'Homme, est une proie facile. Personne ne se mélange, jusqu'au jour où une créature volante met au monde un bébé humain ! Cruelle, sérieuse et sans concession, cette fable devient vite captivante. Seul problème : ça se lit beaucoup trop vite !

EDITEUR : Les Humanoïdes Associés
PRIX : environ 12 euros
SORTIE : disponible
AUTEUR : Ploy et Damour



Peter Gabriel "UP"

Au programme, onze titres plutôt soft mais envoûtants, principalement axés sur les percussions et les cordes, dont certains évoquent d'ailleurs le fabuleux album OVO. Coups de cœur persos : *Growing Up* et l'excellent *More Than This*. A noter les participations de Katche, Rhodes, Green, Lanois...

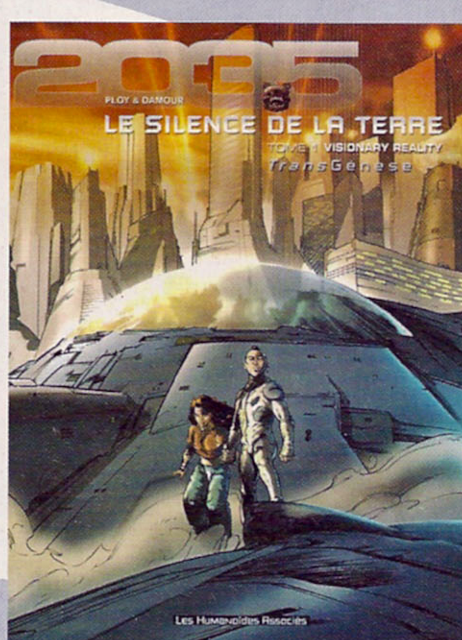
DISTRIBUTEUR : Vivendi
PRIX : environ 16 euros
SORTIE : 24 septembre 2002



Rollerball

Triste constat à la vision de ce *remake* du film de Norman Jewison : le brûlot politico-social a fait place à un film d'action de pacotille desservi par une mise en scène mollassonne. A part le cabotinage de Jean Reno en organisateur russe, il ne reste rien à sauver. Quant au DVD, c'est le minimum syndical. A la casse !

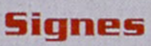
EDITEUR : GCTHV
PRIX : environ 27 euros
SORTIE : disponible
SON : anglais et français en DD 5.1



2035 : *Le silence de la Terre (T1)*

Partie intégrante de la fresque très ambitieuse appelée Transgénèse (comprenant *L'Ancêtre Programmé*, *Fides* et *Le Dieu Païen*), ce premier volume du *Silence de la Terre* frappe par ses qualités plastiques et ses partis pris scénaristiques : OGM, êtres mutagènes, Green Peace... S'il peut sembler confus, le récit prend heureusement toute sa dimension sur la longueur. De la belle ouvrage !

EDITEUR : Vent d'Ouest
PRIX : environ 12 euros
SORTIE : disponible
AUTEUR : TBC et Hubert



Signes

Après *Sixième Sens* et *Incassable*, voici le nouveau chef-d'œuvre de M. Night Shyamalan. Encore une fois, la mécanique du scénario s'avère parfaitement huilée et la mise en scène admirablement pensée. Sans trop déflorer le scénario, on peut dire qu'il s'agit d'une version intimiste d'*ID4*, dans laquelle un fermier, entouré de ses deux enfants et de son frère, est confronté à une manifestation extra-terrestre. Au final : suspens haletant, casting remarquable, quelques scènes chocs qui vous feront faire des cauchemars. Bref, un film à voir de toute urgence !

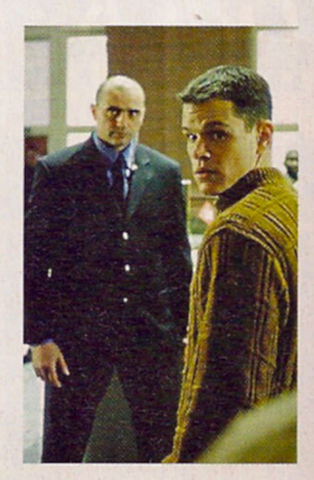
L'enfant. C'est une figure récurrente des films de M. Night Shyamalan.

DISTRIBUTEUR : GBVI
SORTIE : 16 octobre 2002



La mémoire dans la peau

Excellente surprise que ce thriller fort bien mis en scène par Doug Liman (voir son déjanté *Go*). Matt Damon y joue à merveille un personnage amnésique en quête de sa véritable identité. Il se découvre ainsi des talents au corps à corps ou pour les armes à feu, et surtout, un étonnant sang froid. Filmée pour une bonne partie à Paris, cette aventure rondement menée contient son lot de séquences d'action très efficaces. Et le tout force vraiment le respect !



DISTRIBUTEUR : UIP
SORTIE : 25 septembre 2002

JET LI MICHELLE YEOH

UNE RENCONTRE DE LÉGENDE EN DVD
video

EDITION COLLECTOR LIMITÉE

TAI-CHI MASTER

EASTERN PRODUCTION LTD. présente
un film de YUEN WOO-PING «TAI-CHI MASTER»
avec JET LI, MICHELLE YEOH, CHIN SIU-HOU,
FENNIE YUEN et YUEN CHEUNG-YAN
musique WU WAI-LAP montage ANGIE LAM
chorégraphie YUEN WOO-PING directeur de la photographie TOM LAU
producteurs TSUI PO CHU et JET LI scénario YIP KWONG-KIM
réalisé par YUEN WOO-PING

EDITION COLLECTOR
DOUBLE DVD
FORMAT DIGIPACK
À TIRAGE LIMITÉ

LE 17 OCTOBRE

ÉGALEMENT EN VIDÉOCASSETTE

- Version française en Dolby Digital 5.1 et DTS
- Version cantonaise mono d'origine
- Version américaine en Dolby Digital 5.1
- Image remasterisée (16/9 compatible 4/3)
- Un documentaire inédit sur la carrière de Jet Li
- Préceptes du Tai-Chi
- Bande-annonce d'origine
- Galerie de photos
- Les filmographies
- Lien internet







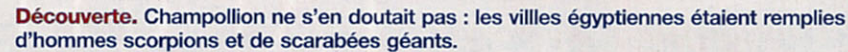




MALPASO

RENCONT

AGE OF MYTHOLOGY



Découverte. Champollion ne s'en doutait pas : les villes égyptiennes étaient remplies d'hommes scorpions et de scarabées géants.

C'est déjà mythique !



Zeus
Frère d'Hadès et de Poseïdon, d'un simple coup d'éclair, il peut tuer une unité ennemie.

BRUCE SHELLEY, PÈRE DE LA SÉRIE AGE OF EMPIRES, EST VENU NOUS RENDRE VISITE À PARIS. UNE BELLE OCCASION POUR NOUS DE JOUER À SON DERNIER CHEF-D'OEUVRE : AGE OF MYTHOLOGY



La course au pouvoir

Les trois races d'AOM en détails...

Les Egyptiens

Bâtiments : pierre
Faveur : en construisant des monuments.
Unités mythiques : scarabée, anubite, homme scorpion...
Unités spéciales : un pharaon puissant au combat contre les unités mythiques, et pouvant donner de la puissance aux bâtiments pour améliorer leur production.

Les Grecs

Bâtiments : pierre
Faveur : avec les prières des villageois.
Unités mythiques : Minotaure, Méduse, Cyclope, Colosse...
Unités spéciales : Odysseus, Thesée, Chiron et Bellerophon sont toutes de puissantes unités, mais une seule est autorisée.

Les Nordiques

Bâtiments : bois
Faveur : en attaquant les autres.
Unités mythiques : valkyrie, troll, géant du froid...
Unités spéciales : les nains peuvent extraire de l'or plus rapidement que les villageois et de puissantes unités baptisées "hersirs".

Isis La belle est synonyme de prospérité.

Beau, riche et intéressant. Par ces quelques mots, Bruce Shelley, *senior game designer* à Ensemble Studios, nous a invités à découvrir le monde d'Age Of Mythology. Depuis le début du développement, il y a cinq ans déjà, Ensemble s'est fixé pour ambition de créer un monde détaillé et immersif. Cet objectif passe par un moteur 3D développé spécifiquement en interne. *"Il aura fallu quatre ans pour qu'il soit achevé"*, affirme Bruce. Et c'est une incontestable réussite, les écrans de jeux en témoignent. D'ailleurs, lors de la présentation, le Texan ne se privait pas d'abuser du zoom pour nous montrer le niveau de détail atteint. Des vagues venant mourir sur le rivage aux multiples nuées d'oiseaux survolant les cartes, ces multiples effets, superficiels, confèrent à ce jeu une splendeur visuelle inégalée.

RENCONTRE


1


2



En comparaison, ses deux aînés semblent bien plats. Et plus encore que ce régal visuel, la vraie réussite de ce moteur est de nous offrir des combats de dimension épique dans un environnement tout en 3D. Ils sont souvent chaotiques mais toujours spectaculaires. Notamment cette scène où des archers remplissent les airs de leurs flèches pendant que la cavalerie contourne le terrain accidenté. Un régal pour les yeux et un réalisme qui fait vraiment chaud au cœur !

Seul regret : la 3D n'a pas d'incidences sur la portée des armes (*"line of sight"*), comme dans Warcraft 3. Bruce Shelley l'avoue lui même : *"ce n'était pas le but"*. Ceux qui aiment les combats ultra-réalistes de Warrior Kings seront peut-être déçus, mais Ensemble ne s'en cache pas. Bruce a toujours voulu que la série des Age Of Empires soit accessible au plus grand nombre, en évitant les règles ou les paramètres trop complexes qui l'orienteraient vers les fans purs et durs de *Wargames*.

Age Of Mythology est plus une extension de la série des Ages qu'un départ radical dans une nouvelle direction. En ce sens, l'environnement 3D est uniquement un outil destiné à rendre le *gameplay* plus vivant. AOM se joue donc comme les deux premiers volets. Après avoir effectué les premières missions, on se rend vite compte que les mécanismes de jeu sont tout droit sortis de ceux d'Age Of Empires 2, avec un *gameplay* qui se focalise autant sur un développement économique et technologique rapide que sur les combats et la conquête de terrain.

Comme dans AOE2, le début de chaque mission se caractérise par le besoin de collecter du bois et de l'or, la recherche de nourriture par le biais des fermes ou de la chasse. En commençant avec quelques unités et une liste de bâtisses réduite, le challenge consistera toujours à acquérir des ressources, construire des bâtiments, "racoler" au plus vite des villageois, et former des soldats pour évoluer parmi quatre "Ages" : Archaïque, Classique, Héroïque et Mythique. Chaque Age s'accompagnant de ses nouvelles technologies, bâtiments et unités, tout ceci est susceptible de vous assurer la supériorité sur le champ de bataille. Pas besoin donc d'être un joueur expérimenté pour trouver ses marques rapidement.

> À CHAQUE DIEU SON POUVOIR, SA TECHNOLOGIE ET SES BONUS !

Il existe pourtant un changement dans ce volet, puisque l'on ne représentera plus une race comme avant, mais un dieu. Les trois races du jeu – Egyptiens, Grecs et Nordiques – sont représentées par trois dieux. Chaque dieu possède son pouvoir divin, sa technologie mythique et offre des bonus qui lui sont propres. Le coût réduit de la cavalerie avec Poseïdon facilitera la création d'une armée montée pendant que ceux qui ont sélectionné Seth mèneront plus rapidement à bon port leurs archers sur des chariots.

Les différents bonus disponibles selon la déité font, mine de rien, de Mythology un jeu beaucoup plus intéressant et plus tactique qu'AOE2. Surtout qu'il n'y a pas qu'un seul dieu ! En passant de l'Archaïque au Classique, il faudra faire son choix parmi deux divinités mineures. Un "*process*" qui se répète à chaque changement d'Age. Il se répétera donc au passage vers l'Héroïque et, une toute dernière fois, en arrivant à l'Age Mythique.

1 **Avenger**
Cette unité mythique s'obtient en sélectionnant Horus au dernier Age. Elle est capable d'attaquer plusieurs unités en même temps.

2 **Géant**
Njord, Dieu de la mer et des tempêtes, offre l'accès aux Géants des montagnes chez les Nordiques.

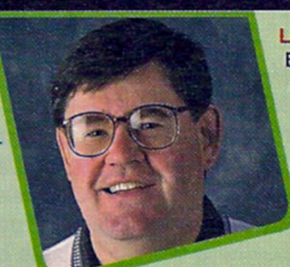
3 **Colosse**
Le Colosse grec, disponible à l'Age Mythique, peut se guérir lui-même en consommant quelques ressources.

4 **Thor**
Thor a beaucoup d'amis chez les banquiers, puisque son pouvoir divin de permet de créer une mine d'or n'importe où sur la carte.

3

4

LA BONNE PAROLE DU MAÎTRE


Le boss. Bruce Shelley *himself.*

Morceaux choisis de notre discussion avec Bruce Shelley sur les points clés du jeu.

Bruce interrogé sur...
LE JEU
"Nous sommes partis sur ce qui a marché dans nos précédents jeux, comme un gameplay familier, l'avancement dans les Ages, l'amélioration des unités, le fait de construire son économie, et le combat pour la suprématie. Puis, nous avons saupoudré le tout d'une couche de mythologie, avec des pouvoirs divins et des unités mythiques pour rafraîchir l'ensemble. C'est différent et innovant mais, en même temps, immédiatement reconnaissable. Avec un peu de chance, notre public s'élargira encore, et nous attirerons des gens qui n'ont encore jamais joué à nos jeux. Nous voulions que cela plaise aussi bien aux hardcore gamers qu'aux novices."

Bruce interrogé sur...
LES SPECS MINIMALES
"Nous avons commencé à planifier le moteur en 1997, dès qu'Age Of Empire 1 a été terminé. Nous devions donc projeter ce qui existerait pour faire tourner le jeu. On a défini les spécifications minimales autour d'un P450 avec 128 Mo Ram, une carte 3D 16 Mo mais avec un support pour certaines cartes 8 Mo. Nous supportons les mêmes cartes 3D 8 Mo que Warcraft 3. Les specs minimales sont quasi identiques. Si les joueurs arrivent à le faire tourner, Mythology fonctionnera chez eux. Seule véritable contrainte de ce titre : 1,5 Gigas d'espace disque."

Bruce interrogé sur...
L'AMBIANCE MYTHOLOGIQUE
"Nous avons eu le sentiment que les testeurs ont été gentils avec AOE2. Ils ont juste dit : "Il n'y pas grand chose de nouveau, mais c'est vraiment bien fait". La question était de savoir si nous pouvions réussir un troisième jeu dans le même style. En partie pour cette raison, nous sentions que nous devions innover, parce que nous faisons le même style de jeu depuis 1995. Nous voulions explorer d'autres idées, et la mythologie nous semblait propice. Au-delà de l'aspect historique, je dirais que nos jeux sont basés sur l'expérience humaine, sur ce que les hommes ont fait, pourraient faire ou feront. Et la mythologie s'adapte parfaitement à ce concept, dans la mesure où elle correspond à des croyances qui ont façonné nos sociétés. Cela colle avec cette idée de l'expérience humaine. Tout autant qu'avec notre objectif d'élaborer en interne un projet différent, fun et innovant..."

Bruce interrogé sur...
LES UNITES MYTHIQUES
"En plus de donner à votre race des bonus militaires et économiques, chaque divinité apporte au moins une unité mythique à votre inventaire de combattants. Ces unités exceptionnelles au combat, comme le Colosse ou la Méduse, sont bien plus puissantes que n'importe quelle autre unité. Elles dominent les champs de bataille de la mythologie, un peu comme des tours fortifiées qui bougent. Ajoutées à une armée de cavaliers et de fantassins, elles peuvent faire la différence entre victoire ou défaite. Mais elles ont un prix : chaque unité mythique occupe plusieurs espaces de population, et, avec une population désormais strictement limitée, des décisions devront être prises pour équilibrer vos troupes."

Chaque dieu mineur ajoute une unité mythique à vos troupes, ainsi qu'un pouvoir divin. Vous l'aurez compris : avec neuf divinités de départ et un choix entre deux déités mineures à chaque Age, pas besoin d'être doué en maths pour comprendre le nombre de combinaisons phénoménal que cela permet. Une diversité jamais vue dans aucun des précédents opus de la série ! L'énorme panel de bonus et d'unités uniques nous assure autant de façons de jouer, de techniques... La détermination d'Ensemble de nous offrir une plus grande variété de styles de jeux se retrouve dans l'introduction des "faveurs" comme ressource.

Comme le bois ou l'or, les faveurs divines sont nécessaires à la production de certains bâtiments ou même d'unités. On les obtient évidemment en rendant hommage aux dieux. Cependant, la méthode change selon la race. Alors que les Grecs doivent se contenter d'envoyer des villageois prier devant les temples, les Nordiques, eux, les gagnent en attaquant les autres. L'influence sur le *gameplay* est immédiate, les Nordiques étant condamnés à l'offensive.

Grecs et Egyptiens peuvent jouer la défensive. La décision à prendre pour le choix du dieu (et donc de la race qui en découle) force à adopter dès le départ des tactiques différentes. Mais si les bonus sur l'économie sont appréciables, ce sont surtout leur pouvoir divin qui valent le coup d'œil. D'un clic, ils "boostent" une civilisation en or, dévastent des villes adverses, téléportent des unités ennemies à travers la carte, font jaillir des serpents du sol...

Les retournements de situation dus aux pouvoirs divins sont vraiment incroyables, et font basculer une issue désespérée vers la victoire. Mais attention, tout est une question de timing car ceux-ci ne sont utilisables qu'une fois par mission ! Faut-il les utiliser au plus vite ou les garder en réserve au cas où les choses tourneraient mal ? Une chose est sûre, leur apparition rend une progression rapide parmi les Ages plus cruciale que sur AOE2. Vous n'imaginez pas le carnage que peut faire une pluie de météores !

Pas de doute, la richesse évoquée par Bruce saute aux yeux. Contrairement à AOE2, qui possède une campagne pour chaque race, Mythology offre une seule campagne regroupant les trois races. Incarnant d'abord un héros grec, Arkantos, l'aventure se poursuit avec les Egyptiens et, enfin, les Nordiques. Tout au long de la campagne, on se familiarise avec les technologies et les dieux propres à chaque "caste", jusqu'à découvrir graduellement toutes les possibilités du jeu, les cartes et les personnages.

Chaque fois qu'une mission est accomplie, nous sommes récompensés par une cinématique de toute beauté – bien qu'elle soit *in-game*, comprenez générée par le moteur du jeu lui-même – qui illustre la quête d'Arkantos vers les quatre morceaux qui invoqueront le dieu capable de le débarrasser de ses ennemis une fois pour toutes.

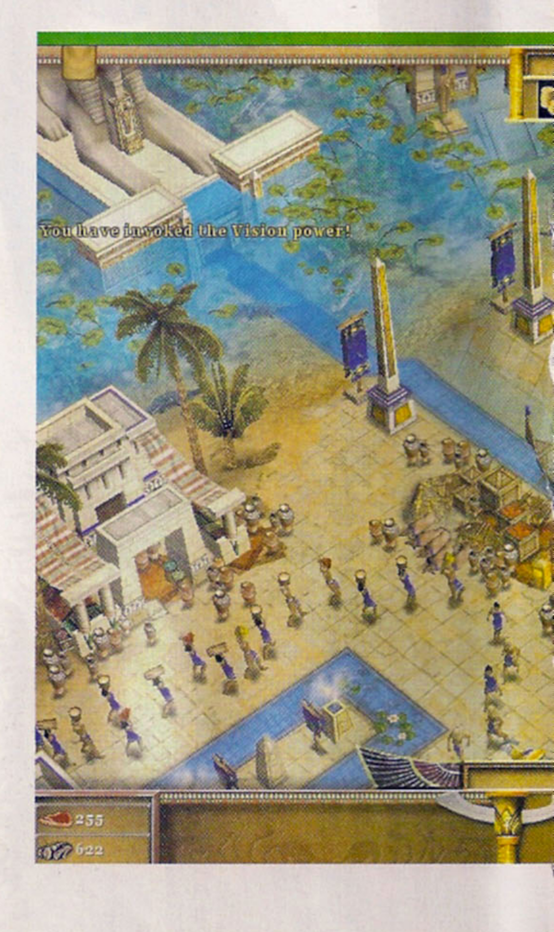
AOM EST DANS LA COURSE AU TITRE DE RTS DE L'ANNÉE

Bien que le jeu solo soit resté une priorité, Ensemble ne pouvait ignorer le succès colossal d'AOE2 en multi. Le système pour trouver une partie a été totalement revu. De plus, Mythology offre également un nouveau "*Lighting Mode*"; un mode "Parties Rapides" dans lequel les villageois produisent cinq fois plus de ressources que dans le mode Normal. Ajoutons à ça des versions améliorées de Wonder Race, King Of The Hill et Regicide, et on peut déjà affirmer que Mythology est parti pour durer autant qu'AOE2.

Si vous ne l'avez pas encore compris, Age Of Mythology est bien dans la course au titre de jeu de stratégie de l'année face à Warcraft 3. Vivement novembre !



Pégase
Que serait un jeu mythologique sans un cheval ailé ?





a **Editeur.**
Un outil puissant si l'on en juge par le nombre d'options composant le menu.
b **Civilisations.**
Au moment de choisir son dieu, les divinités mineures sélectionnables pour chaque Age apparaissent.
c **Relief.**
L'avenir de ces Grecs qui se retrouvent encerclées dans un énorme cratère semble compromis !

Anubis
Même s'il est un dieu mineur sous l'égide de Seth, Anubis peut invoquer des serpents pour combattre l'ennemi.

1 **Gore.**
Admirez l'effet de l'attaque d'une hydre à cinq têtes sur un éléphant.
2 **Cité.**
Les environnements fourmillent de détails.
3 **Dragon.**
Les jets de flammes du monstre volant ne laissent aucun villageois indifférent.
4 **Opaque.**
Avec la pluie et peu de luminosité, on a l'impression d'être devant un jeu différent.
5 **Apocalypse.**
Assurément ce qui marque dans AOM ! Les scènes de combats sont fascinantes à regarder. Un air de Little Computer People guerrier. Admirez la transition entre les paysages nordiques et le désert égyptien...



ACTION

UNREAL TOURNAMENT 2003



LE JEU

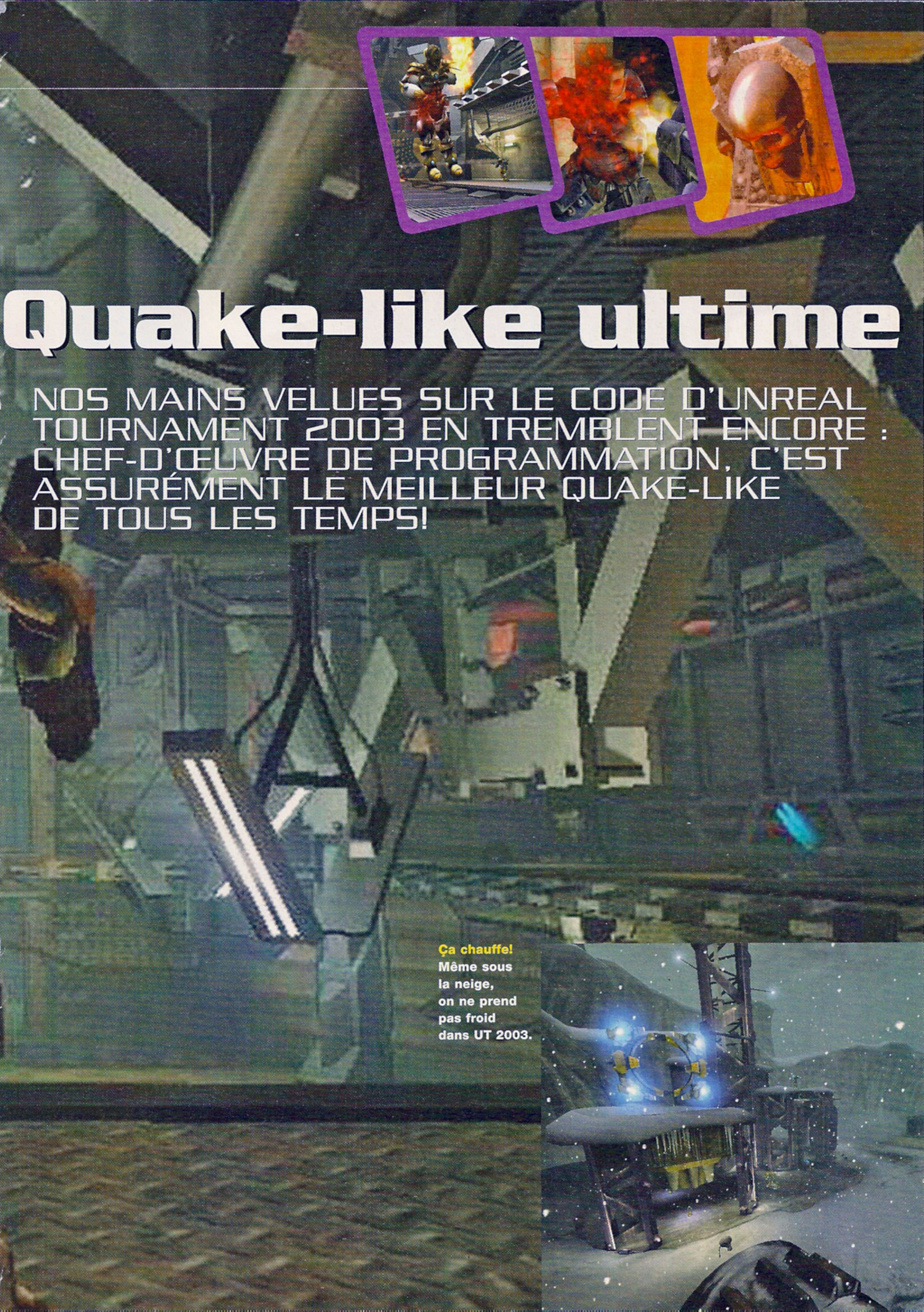
En solo, vous gérez une équipe de gladiateurs dans des arènes remplies d'adversaires de mieux en mieux entraînés. En multi, seul ou au sein de votre team, de multiples modes vous attendent !

Au cœur du

A Rome, les combats de gladiateurs servaient de divertissement. Dans l'univers futuriste d'Unreal Tournament 2003, c'est pareil. Au sein d'une équipe de plusieurs combattants, vous rechercherez la victoire dans toutes les arênes où vous serez amenés à faire parler les armes. Tout commence par la sélection du capitaine de votre team, formée partir d'un panel de 27 personnages. Chacun possède ses propres capacités : endurant au combat, précis au tir, rompu à la tactique... Certains préfèrent vous tirer dans le dos, alors que d'autres, plus "fair-play", vous attaqueront de front... de la manière la plus agressive qui soit.

Tous ont leurs armes et positions préférées. Le choix d'un sportif coûte cher, et la maigre somme dont vous disposez au début vous oblige à mûrement réfléchir avant de sélectionner tel ou tel combattant. Surtout que vous devrez leur assigner une position : défense, milieu de terrain ou attaque. Une fois votre formation définie (six protagonistes suffisent), vous pourrez passer à l'action. La campagne solo propose quatre modes de jeux : Capture The Flag, Double Domination, Death Match et Bombing Run. Avec pour chacun, neuf cartes.

Comme pour le premier volet, à l'aide d'ordres déjà connus ("tous en défense"...), vous devrez diriger votre équipe. Si vous finissez un match avec l'avantage,



Quake-like ultime

NOS MAINS VELUES SUR LE CODE D'UNREAL TOURNAMENT 2003 EN TREMBLENT ENCORE : CHEF-D'ŒUVRE DE PROGRAMMATION, C'EST ASSURÉMENT LE MEILLEUR QUAKE-LIKE DE TOUS LES TEMPS!

Ça chauffe! Même sous la neige, on ne prend pas froid dans UT 2003.

ACTION

UNREAL TOURNAMENT 2003



divers choix s'offrent à vous en guise de récompense : une jolie somme sera versée sur votre compte, un nouveau personnage sera libéré, vous recevrez un des douze "mutators" ou une augmentation du statut de vos coéquipiers. Evidemment, plus vous pointerez haut dans la ligue, plus l'IA des *bots* adverses s'améliorera. A la fin, ils parviennent à effectuer des manœuvres acrobatiques et sont capables de dégommer une mouche à un kilomètre ! Angoissant…

Autant être franc, Unreal Tournament 2003 n'est pas réservé aux joueurs du dimanche. L'intelligence artificielle a énormément évolué par rapport à son ancêtre. Pour les *hardcore* du genre, c'est un régal. Les autres risquent de jeter leur souris de rage, à moins de passer en mode ultra facile. Mais cette

1 Médicament.
Les narines ne restent jamais bien longtemps bouchées dans les arenes d'UT 2003.

2 Relationnel.
Si vous voulez vous rejouer la guerre des sexes, sachez qu'elle ne se fera pas avec des roses cette fois.

3 L'équipe.
La sélection de votre team est cruciale. Veillez à ce que chacun soit positionné à un endroit approprié à ses caractéristiques.

4 Deathmatch.
Les cartes sont souvent originales et bien agencées. Vous retrouverez en plus dans la liste de vieilles connaissances revues et améliorées.

5 Terrifiant.
Ce modele a plus de polygones dans la tête que dans toute autre partie du corps. Cela ne l'empeche pas d'être terriblement bourrin.

6 Saut.
Les sauts sont beaucoup plus impressionnants qu'avant. Admirez la distance.



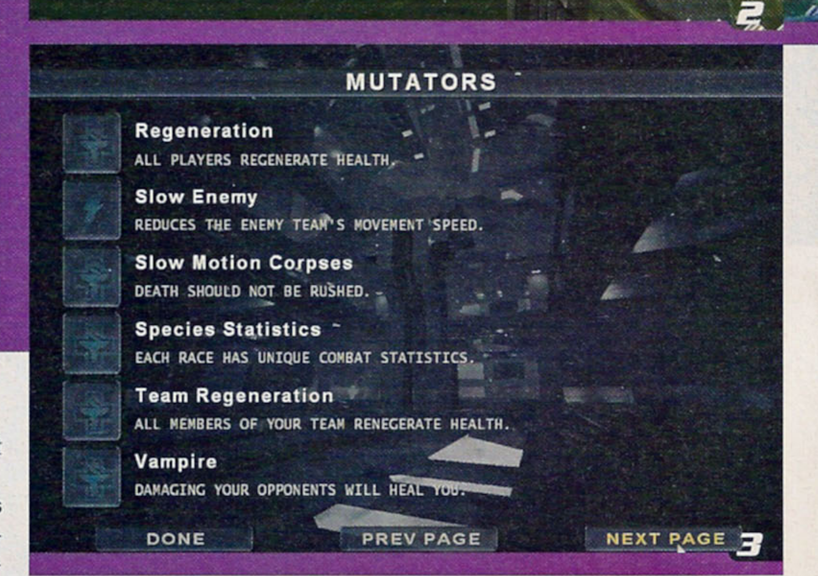


Coup spéciaux

1 Double domination
Chercher des checkpoints, les toucher, marquer des points et mener ainsi votre équipe à la victoire. Les règles du *Domination* original sont aussi simples que ça. Dans *Double Domination*, ça demande plus d'investissement : comme l'indique le nom, il y a cette fois seulement deux marques sur la carte. Vous devez les contrôler dix secondes. Après seulement, les points alimenteront votre compteur.

2 Coups spéciaux
Sur les cartes se trouvent des pilules bourrées d'adrénaline. Si votre valeur dépasse 100, vous pouvez déclencher des extras avec une combinaison de touches. En appuyant quatre fois sur "arrière", la vie et le bouclier augmentent au maximum. Quatre fois sur "avant", et vous entrez en mode berzerk ! Deux fois à droite et à gauche vous rende invisible. Deux fois en arrière et deux fois en avant vous font passer à la vitesse supérieure, ce qui vous permet d'effectuer de plus grands sauts.

3 Mutators
Si vous disputez un match de ligue en solo, vous pouvez recevoir un mutator en guise de récompense. Celui-ci influence des éléments du jeu et se divise en trois catégories : en rapport avec l'équipe (régénérer le groupe, compter plus de vie...), avec la carte (diminuer la gravité...), ou avec rien du tout (des trucs idiots pour dérider les matches, comme faire léviter les cadavres...).



méthode réduit considérablement l'intérêt d'un jeu et les sensations qu'il procure...

Le mode solo et ses aspects stratégiques sont super jouissifs. Pourtant, le cœur de l'action reste dans le mode multijoueurs. Ce dernier est constitué de six variantes *online* et d'un système de ligue coopératif. On retrouve d'abord les modes de base : *Death Match*, *Team Death Match* et *Capture The Flag*. Notons également le retour de *Double Domination* et *Survival*. Plus un petit nouveau : *Bombing Run*. *Double Domination* a un principe similaire au premier *Domination*. Au lieu qu'il y ait jusqu'à quatre checkpoints, il faut désormais que deux points gardent la couleur de votre équipe pendant dix secondes au moins. Pas de changement pour le *Survival* : tout le monde contre tout le monde, le dernier sur ses jambes a gagné.

Le plus innovant est le mode *Bombing Run*. Là, il faut attraper une bombe et foncer vers la base ennemie, avec

Joli frag. Ça, c'est ce qu'on appelle une nana dans le vent !

UN ARSENAL DE FOLIE !

tous les adversaires à ses trousses. Une fois là-bas, il suffit de mettre l'engin explosif dans un but pour marquer un point. Côté modèles, UT 2003 propose des persos pour tout les goûts. En fait, six races (Aliens, Juggernauts, Egyptiens, Black Ops, Robots et Nightmares), avec huit persos chacune. Chaque race possède des armes différentes et des capacités spéciales. Les Juggernauts ont des équipements lourds grâce à leur force tandis que les Aliens se déplacent rapido. Les Egyptiens visent le mieux. Si ça influe en mode solo, en multi, pas d'extras. Normal, tous les joueurs doivent s'affronter sur un pied d'égalité !

Notre version test comptait 35 cartes. D'après Mark Rein, il est néanmoins possible que la version finale ne comporte pas l'arène CTF Lava Giant 2, mais que celle-ci apparaisse dans un *bonus pack*. Qu'importe ! On y retrouve d'autres cartes déjà bien connues : Morbias, Phobos, Morpheus, Curse... Les environnements sont composés de six types de terrain : glaciers, dunes, bases spatiales, forêts idylliques, zones volcaniques et aires de sécurité. Les cartes sont harmonieuses, souvent originales et conçues pour accueillir jusqu'à 32 joueurs. A noter que les combats sont rythmés par un fond musical techno.



ACTION

UNREAL TOURNAMENT 2003



1 Détails. De gros efforts ont été fournis par les graphistes. Admirez un peu ces arbres... On se croirait en automne.

2 Tombe la neige. Non, Adamo n'a rien a voir avec UT2003. C'est dommage ! Certains auraient bien voulu lui mettre une petite "bastos".

3 Bombing Run. Le Bombing Run est certainement le mode de jeu le plus dur. Angoissant. !

4 Speed. Les traces jaunes indiquent la grande vitesse des adversaires.

5 Décors. On appréciera les environnements divers et variés, autorisé par un moteur une fois de plus à la hauteur.

Dans votre arsenal, il y en aura vraiment pour tous les goûts : du neuf, du vieux... Certaines armes que l'on peut considérées comme "traditionnelles" ont été totalement relookées et leur caractéristiques plus ou moins améliorées. Le *shock rifle* (ou ASMD) s'est "émoussé". Le temps de chargement est beaucoup plus long pour réaliser son fameux combo : envoyer des boules d'énergie avec le tir secondaire puis, avec le rayon du tir primaire, shooter les noyaux pour provoquer une explosion.

Au lieu d'une super arme, il y en a désormais deux : le *redeemer* et le *ion cannon*. Ce dernier permet de marquer une position précise avec un laser et d'envoyer tout le monde *ad patres* dans un puissant tremblement. Unreal Tournament 2003 est aussi livré avec un éditeur très accessible qui laisse augurer de pas mal d'extras. On y trouve par exemple un véhicule baptisé Karma qui n'est utilisé nulle part dans le jeu. Les amateurs de mods vont s'en donner à cœur joie en laissant leur imagination décider du contexte dans lequel il va être employé.

Le jeu devrait subir encore quelques ajustements d'ici sa sortie, les gars d'Epic, perfectionnistes jusqu'au bout des doigts, ayant avoué qu'ils travaillaient encore sur leur copie. Histoire d'épater un peu plus la galerie ! Pourtant, cette version test a déjà un effet "Whaooooo !". Grâce à ses diverses améliorations, Unreal Tournament 2003 est sans conteste le Quake-like de l'année. Foncez !

Notre avis

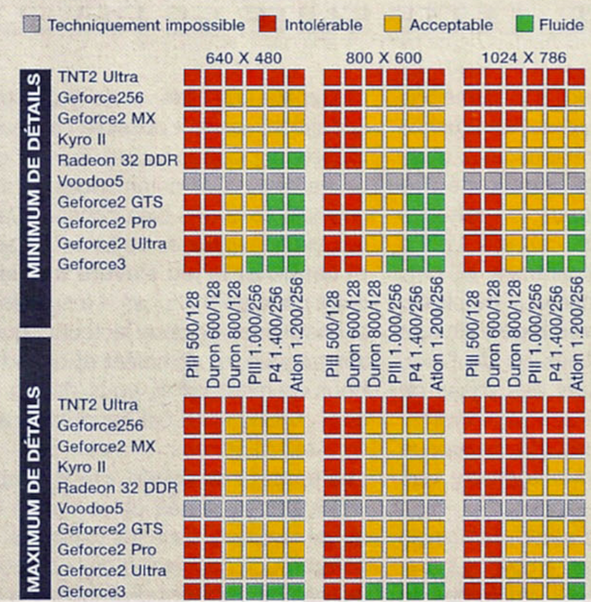
Est-il possible de ne pas aimer UT 2003 ? Ce que Epic a réussi avec ce *shoot* spectaculaire, on ne peut l'admirer que les yeux écarquillés. Le graphisme des cartes et des protagonistes est bombesque, la partie soliste est palpitante, et le multi vous fait oublier les heures. Pour ce qui est des modifications des armes, je suis surpris. Le *shock rifle* a été émoussé, le *flak* à peine modifié... Mais pourquoi a-t-on besoin de deux super armes ? Pour qu'un débutant puisse commettre un génocide ? Malgré ces petites broutilles, UT 2003 est pour les fans ce que Woodstock est aux hippies !

5

UNREAL TOURNAMENT 2003

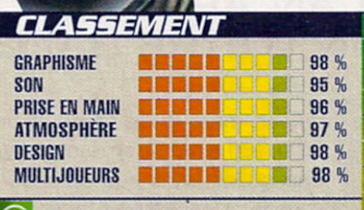
DÉVELOPPEUR: Epic Games
ÉDITEUR: Infogrames
LANGUE: française
DISPONIBILITÉ: 1er octobre
SITE: unrealtournament2003.com

±50€

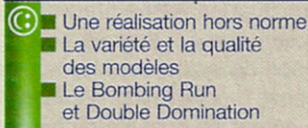


CLASSEMENT

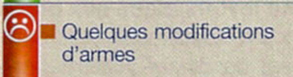
99



GRAPHISME	98 %
SON	95 %
PRISE EN MAIN	96 %
ATMOSPHÈRE	97 %
DESIGN	98 %
MULTIJOUEURS	98 %



- Une réalisation hors norme
- La variété et la qualité des modèles
- Le Bombing Run et Double Domination



- Quelques modifications d'armes

COMPARATIF :
1 - Unreal Tournament 2003
2 - Return to Castle Wolfenstein
3 - Quake III

SUDDEN STRIKE 2



LE JEU
Vous êtes aux commandes d'unités de tous types... A vous d'organiser vos troupes pour mener à bien des missions à travers le monde sur fond de Deuxième Guerre mondiale.

Un retour en premiè

UN AN APRÈS LA SORTIE DE SUDDEN STRIKE, PREMIER DU
LOIN D'ÊTRE BÂCLÉE, CETTE SUITE SE RÉVÈLE ÊTRE UN HIT

Avec sa marque de fabrique unique, son *gameplay* RTS, son action trépidante et ses centaines d'unités impliquées dans des batailles monstrueuses, Sudden Strike et Sudden Strike Forever (l'add-on) ont été des succès dès leur sortie. Dans ce second opus, on retrouve cette ambiance de petits soldats de plomb, même s'il n'y a pas grand chose d'enfantin dans ce jeu. Au contraire, les fans de stratégie auront de quoi s'arracher les cheveux de plaisir.
Sudden Strike II vous place aux premières loges. En tant que commandant suprême des forces alliées ou de l'Axe, votre devoir est de diriger vos troupes dans des zones de combats jonchées de morts, tout en obéissant aux ordres. Pour mener à bien vos missions, vous devrez être beaucoup plus proche tactiquement d'un Bernard Montgomery que d'un Montgomery Burns.
Avec un système de contrôle "*drag and click*" semblable à celui des jeux Command and Conquer, jouer à SS2 ne pourrait être plus facile. Attaquer l'ennemi est aussi simple que de cliquer sur une cible, et de nouvelles options d'ordre font leur apparition, rendant possible l'avancement d'unités à la même vitesse, le placage au sol de vos hommes pour une meilleure couverture... Ces commandes sont intégrées dans l'interface originale, déjà très bien conçue. Ça permet aux débutants et aux expérimentés de se lancer à l'assaut d'emblée.
Si contrôler le jeu s'avère très simple, le maîtriser est une autre paire de manches. Le succès découle en général de la connaissance de deux facteurs : quelles sont les capacités de vos troupes, et comment et quand en tirer le meilleur parti ? Pour vraiment briller, vous devrez exactement connaître de quoi chaque unité est capable, quelle est sa force et quelles sont ses faiblesses.
Les soldats du Génie, par exemple, avec leurs mines anti-tanks s'avèrent très utiles contre les blindés, mais ils sont quasiment nuls dans les fusillades. Savoir à quel moment et contre qui il convient d'envoyer vos troupes au front est ce qui permet vraiment d'avancer dans le jeu.





1 Approche. Un avion russe fin prêt à larguer des paras sur le front ennemi.
2 Alliés. Ces mustangs ricains sont parfaits pour dénicher les positions ennemies.
3 Le bordel. Tout y est : les bombardiers, les fantassins, les convois ferrés, les blindés... Si vous finissez cette mission du premier coup, vous êtes embauché à *Gen4*.

re ligne

NOM, FIREGLOW REMET ÇA... AU DESIGN INCROYABLE !

Alors que les campagnes allemandes et japonaises ne présentent pas du tout les mêmes difficultés, on trouve au milieu des deux les scénarios anglais, américains et russes. De ces trois-là, la campagne américaine (assauts via les rivières, parachutistes, batailles de tanks...) est sans conteste la plus intéressante, avec, pour conclure, une scène finale qui vous fera frémir...

Avec une des maps les plus étendues du jeu (deux fois plus grande que n'importe quelle autre de SS1), cette mission retranscrit au mieux le chaos et la panique de la guerre. Vous luttez pour garder le contrôle de votre gigantesque armée sur un front qui ne paraît pas avoir de limites. Avec des tirs incessants, le champ de bataille se transforme lentement en enfer. Une preuve indéniable du design parfait du jeu, quelle que soit la campagne !

La perfection se ressent également dans la balance des unités qui vous sont allouées pour chaque mission. Quand on commence avec un minimum de troupes et de véhicules, on

MAÎTRE DE NOS DESTINÉES

L'incroyable liberté dont vous bénéficiez pour mener à bien vos missions est une qualité indéniable de ce titre. Même si les objectifs sont définis, la façon de les atteindre est libre et les expérimentations tactiques sont clairement encouragées. Petite mise en garde toutefois : vous aurez plus de défaites que de victoires. Foncer tête baissée dans un piège n'est pas rare et ça peut être ennuyeux si vous avez passé deux heures à rôder dans les villes et les forêts et que tout capote en cinq secondes. La frustration est cependant atténuée par la satisfaction de la victoire.



STRATEGIE

SUDDEN STRIKE 2

ressent une réelle douleur dès lors qu'un soldat meurt ou qu'un tank explose. Vous prenez immédiatement conscience des répercussions que cela va avoir. Dans la campagne allemande, par exemple, il faut conduire toute une escouade de blindés à l'autre bout de la carte. C'est très facile de foncer dans le tas et de s'en sortir avec seulement quelques véhicules indemnes... Mais dans la mission suivante, le manque de tanks va se faire alors cruellement sentir.

La qualité du design du jeu contribue de façon évidente à faire de cette séquelle une expérience ludique de premier ordre et la variété des scénarios ne fait que renforcer le tout. Un coup d'œil rapide à toutes les missions solos suffit à s'en rendre compte. Certaines vous proposent de commander des centaines d'unités pour tester vos capacités à gérer de grands groupes et votre rapidité de décision. D'autres défient votre intelligence pure en vous opposant à des ennemis plus nombreux et bien mieux armés que vous. L'une d'elle vous place aux commandes d'un char, un seul, et vous devez naviguer miraculeusement à travers les lignes allemandes et traverser une map entière...

Le seul point noir des missions solos, c'est... qu'il n'y en a pas assez ! Fireglow a clairement privilégié la qualité à la quantité. Mais la quantité suivra grâce à l'éditeur de scénario fourni avec le jeu. Un peu de patience et d'entraînement sont nécessaires afin de maîtriser le puissant engin, mais sa popularité est déjà bien établie et gageons que le Web va bientôt être infesté des délires guerriers des fans. Le plus incroyable, c'est que l'ensemble pèsera au final 100 Ko !

Bref, grâce aux fans et au Net, Sudden Strike 2 pourrait vite devenir une vraie référence dans ce genre où la concurrence est pourtant terrible.

Shane

4 Pilotage
Dans ce deuxième opus, vous pouvez à la fois contrôler les avions et les trains.

5-6 Fin du monde.
Deux heures de repérages, d'encerclements et boum ! En moins d'une minute, tout est mort. Ah, ces boches et leurs mitrailleuses !

7 Approcher la cible.
Les fusiliers allemands s'approchent du pont et l'environnement leur permet de ne pas être repérés.

8 Ennemi abattu.
L'usage des lunettes permet parfois de dénicher l'ennemi.

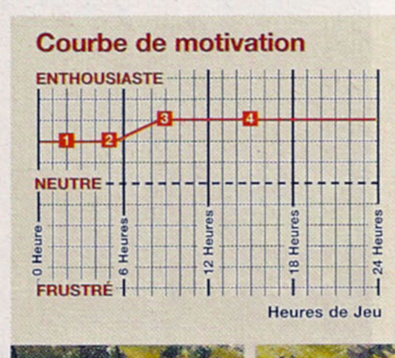
9 Plus de pont.
Le pont est entre vos mains, pas un seul coup de feu ennemi. Si tout était si facile...



SUDDEN STRIKE 2

DÉVELOPPEUR: Fireglow
ÉDITEUR: CDV
LANGUE: français
DISPONIBILITÉ: immédiate
SITE: www.suddenstrike2.com

±49€



Attack of the clone

Le seul reproche que l'on puisse faire, c'est que ce jeu est trop similaire au premier. Graphiquement, l'apport d'une dimension tactique et de nouvelles unités apportent un peu de fraîcheur. Mais Fireglow s'en est sorti en restant proche de l'original et en proposant d'excellentes missions, ce qui vous tiendra éveillé plusieurs semaines, voire plusieurs mois. Dès que vous serez dans l'ambiance, le piège se refermera et vous n'aurez plus que Sudden Strike 2 en tête. Des missions terribles, une IA béton, des batailles explosives... Un hit tout sauf facile !

Les unités et les décors sont en 2D, c'est donc plus votre processeur que votre carte graphique qui va mouliner. Pour toutefois optimiser l'ensemble, vérifiez bien que vous avez installé les derniers drivers. C'est aussi très important d'avoir un disque dur ad-hoc (une petite "défrag" ne fait jamais de mal). Si ça ralentit de temps en temps, tout rentrera dans l'ordre en baissant la résolution. Mais à partir de 600 MHz, ça roule !

1. Piquez les avions ennemis et convoyez vos troupes à l'œil.

2. La campagne allemande vous emmène dans les profondeurs du jeu.



3. Mettre la main sur diverses voies de communications permet d'affaiblir l'ennemi.

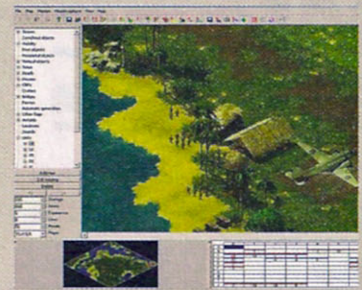


4. La difficulté progressera à mesure que vous avancerez dans le jeu.

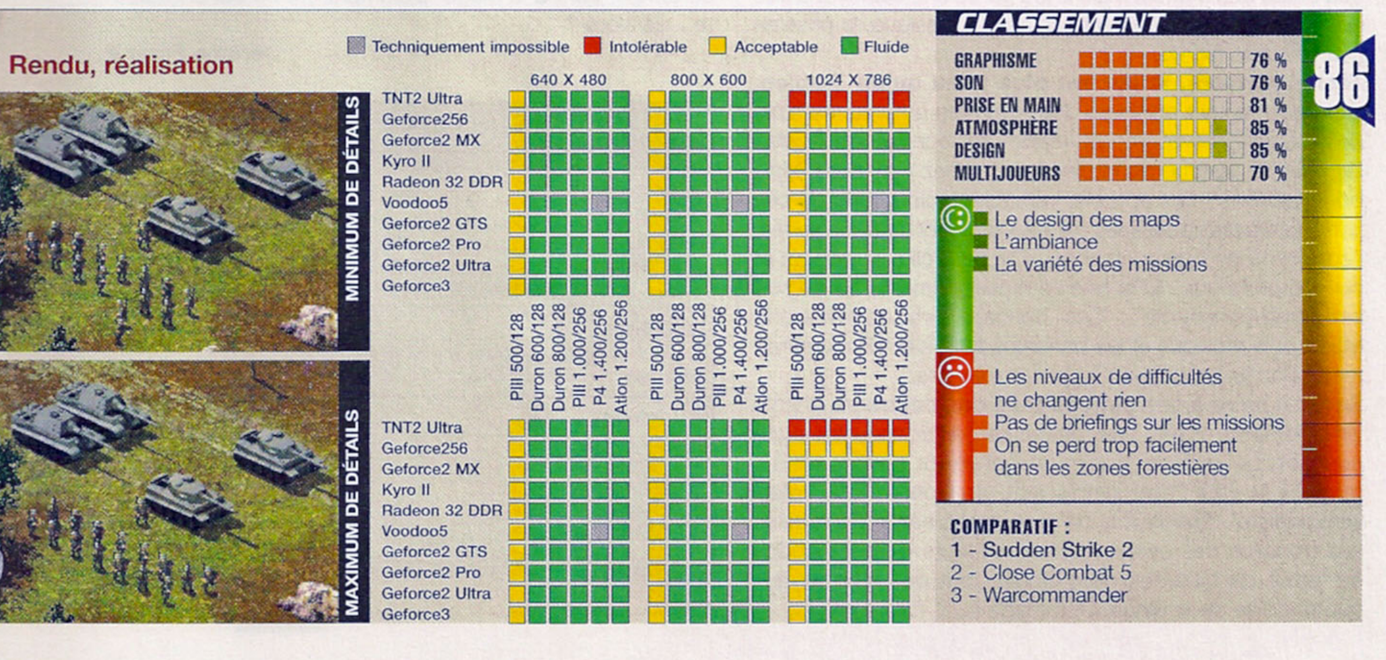


Stratégie

Si vous avez joué à l'original, il y a de fortes chances que vous ayez déjà développé vos propres tactiques. La plupart sont adaptables sans problèmes à SS2. Mais la ruse est ici plus cruciale. S'approcher des zones ennemies pour bourriner est désormais sévèrement puni et vous apprendrez vite à choisir soigneusement votre chemin sur la carte. Pour cela, les officiers, les généraux et les snipers peuvent utiliser des jumelles pour percer le brouillard de guerre. Les snipers ont du coup plus d'importance, ainsi que l'artillerie. Et avec de la patience et de la perspicacité, on arrive assez facilement à faire tomber les fortifications ennemies sans mettre en danger un seul de ses soldats. Enfin, en théorie. Car l'IA du jeu, très naturelle et très réactive, assure aussi à chaque mission de ne jamais être jouée deux fois de la même façon.



Editeur. Super complet, il permettra au titre de perdurer grâce aux fans de stratégie.



GESTION



1 **Arrivée.** Prévoyez de quoi charmer vos hôtes dès leurs premiers pas sur la plage.
2 **Zoom.** On ne peut qu'être déçu du décalage entre les bimbos de la jaquette et leurs artefacts dans le jeu.
3 **Classique.** Comme dans tout bon jeu de simulation, à vous de bien placez vos hôtels et vos magasins.

Misez tout sur le string !

IMAGINEZ UNE SIMU DE DÉBAUCHE MADE IN USA ET DES SPRING BREAKS OÙ TOUT EST PERMIS...

LE JEU

Vous gérez une plage où tout est à faire : terrassements, attractions, hôtels... A vous de bien maîtriser les envies de vos vacanciers pour les satisfaire. Après tout, le client est roi.

Né de l'esprit de Ian Livingstone, un boss d'Eidos, Beach Life est une simulation de station balnéaire. Inspiré par les célèbres vacances universitaires américaines, les *Spring Breaks*, c'est au bout du compte un Tycoon à la plage. Une piscine privée ici, un stand de merguez là-bas... Et hop ! Les jolies filles affluent et se lèchent les babines. Elles ne sont malheureusement pas aussi belles que celles des menus, mais le jeu garde une esthétique très sympa. Et grâce à une interface assez classique, la prise en main est très rapide.

Techniquement, le jeu est plus beau qu'un Tropico, sans pour autant atteindre des sommets graphiques. Loin de là. Quand on zoome au maximum, bonjour les pixels ! De plus, le gamme de couleurs est assez restreinte. Mais bon, passons ! Les options, véritables points forts de ces jeux, sont assez poussées : le taux d'alcool dans les verres, l'entretien des baraquements... On peut cliquer partout et sur n'importe qui... Et la liste de renseignements qui en sort est impressionnante ! Les connaisseurs apprécieront. Même si la musique et les bruitages sont à oublier, contrairement au jeu auquel on se prend très vite.

Servir à boire à des bimbos près des cocotiers (même virtuellement), c'est vrai que c'est accrocheur comme concept. Le jeu a un design global plutôt sympa, mais il manque le côté "dieu omniscient, omnipotent et... interventionniste". Impossible de lancer une horde de requins aux trousses des beaux mâles dragueurs dont les abdos en forme de tablettes de chocolat font des envieux aux quatre coins de la plage. Dommage !

Classique, c'est le mot qui convient le mieux finalement à ce jeu. Un de plus dans le musée de la gestion. A croire que tout a été fait, vu et revu dans ce genre décliné à toutes les sauces, même les plus mauvaises. Mais ne boudons pas les plaisirs simples ! Avec deux tutoriaux bien ficelés et une difficulté croissante, les fans (et les autres) seront occupés quelques semaines, et les autres, pendant ce temps, iront à la plage. Comment ça, on est en octobre... Et alors ?

Jérôme Firon

BEACH LIFE — ±45€

DÉVELOPPEUR :	Deep Red
ÉDITEUR :	Eidos
LANGUE :	anglaise
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.beachlife.eidos.co.uk

COMPARATIF : 1 - Rollercoaster Tycoon ; 2 - Ski Park Manager ; 3 - Beach Life

☺
- L'idée de la plage, bien agréable
- L'ergonomie

☹
- Aucune originalité
- Les filles sont moins jolies que sur la jaquette

CLASSEMENT

GRAPHISME	70 %
SON	65 %
PRISE EN MAIN	70 %
ATMOSPHÈRE	70 %
DESIGN	72 %
MULTIJOUEURS	-

69

Elégant, Silencieux et Performant

Votre ordinateur a enfin sa place dans le salon



TECHNOLOGIE D'AVANGARDE

Style élégant et sobre, le mini boîtier de Shuttle vous offre toutes les fonctionnalités d'un PC traditionnel, en occupant moins de place et en faisant moins de bruit !



Technologie ICE

Nous avons mise au point le système ICE (Integrated Cooling Engine) qui permet une meilleure dissipation de chaleur du CPU tout en réduisant le niveau sonore.

DISTRIBUÉ PAR

MOREX TECHNOLOGIES FRANCE S.A

OFFRES RÉSERVÉES AUX REVENDEURS

TÉL. : 01 41 47 67 67 - FAX : 01 47 94 34 70 - www.morextech.com

ACTION

MAFIA : THE CITY OF LOST HEAVEN



Le jeu

Vous vous glissez dans la peau d'un petit chauffeur de taxi et devenez au fil des jours un membre incontournable de la mafia. Au volant d'une soixantaine de voitures des années 30, vous accomplissez diverses missions punitives pour asseoir la réputation de votre "Don".

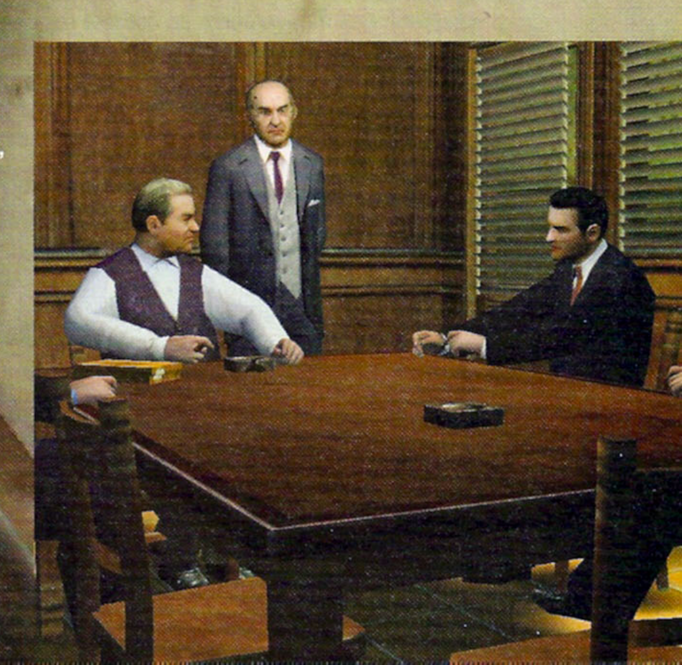


Don Corleone et Tony Montana enfin réunis !

ENTREZ DANS LA FAMILLE EN VOUS PLONGEANT DANS UNE AMBIANCE DIGNE DES PLUS GRANDS FILMS DU GENRE...

Tout commence par le menu. C'est le plus beau du monde. Entièrement en 3D, il offre la possibilité de naviguer dans une pièce en fonction de nos choix. Nouveau jeu, Carcyclopedia, Freeride (Libre Circulation en VF)... Nous y reviendrons plus tard. Les déplacements sont fluides et les objets superbement modélisés. On peut passer dix minutes à admirer le menu tant sa finition est propre ! Mais puisqu'il faut passer aux choses sérieuses, allons-y pour l'intro !

C'est absolument édifiant ! Tous les films de Scorsese nous reviennent en pleine tronche. De même que *Le Parrain*, *Les Incorruptibles*, les films noirs des années 30... Un homme entre dans un bar, s'asseoit à une table et engage la conversation avec un flic. Il lui parle de sa carrière au sein du gang Salieri et raconte comment tout a commencé. Dès cette première scène, le scénario promet d'être riche.



Comité restreint. De gauche à droite : Don Salieri, Franck et Tommy.

ACTION

MAFIA : THE CITY OF LOST HEAVEN



1 **La carte.** Il est facile de se diriger ainsi, même si elle occupe trop l'écran. *2* **Protection.** Protégez Sarah en démolissant la tronche de ces affreux. *3* **Joe Pesci.** L'art de la diplomatie. *4* **Ehhh oui !** C'est vous qui avez fichu ce bazar ! *5* **Garage.** Le Carcyclopédia est une base de données fabuleuse. Et jolie en plus ! *6* **Objectif.** En étant en tête au premier virage, on peut rouler peinard le reste de la course. *7* **Chauds, les marrons !** Il faut faire vite car le propriétaire ne va pas être très heureux.

Ça commence très fort ! Cette petite présentation nous a immédiatement permis de constater que le moteur permettait des choses exceptionnelles. En effet, toutes les cinématiques l'utilisent. Quant au jeu à proprement parler, il commence bien sûr par une cinématique. Un film, tout simplement. Les mouvements de caméra sont astucieux, le montage est dynamique sans que l'on assiste à un clip. Vous incarnez Tommy Angelo, un chauffeur de taxi qui travaille de nuit. Vous fumez tranquillement une cibiche quand éclatent des coups de feu dans une ruelle voisine.

Deux types courent vers vous. Ils se rapprochent et votre clope tombe au moment où ils vous menacent d'une arme. Vous avez intérêt à les tirer d'affaire, ou alors... S'en suit une folle course-poursuite en tacot. Tel est votre premier contact avec la mafia. Pour l'heure, vous n'êtes qu'un mec leur ayant filé un sacré coup de main un soir pas comme les autres. Le lendemain débute plus calmement. De retour au volant de votre taxi, vous avez quelques courses à accomplir. Malheureusement, à l'heure de votre pause cigarette, tout part en vrille.

> Les films de Scorsese nous reviennent en pleine tronche!

Vos poursuivants de la veille vous passent à tabac. Pendant qu'ils ruinent votre taxi à coups de batte de base-ball, vous parvenez, tant bien que mal, à leur échapper en vous réfugiant dans le restaurant de Don Salieri, où vous avez déposé vos fameux clients la nuit dernière. L'heure de la vengeance a sonné. Accompagnés des sbires du maître des lieux, vous allez rendre une petite visite à vos agresseurs. Dans le parking des ennemis, ça se jouera non seulement à coups de batte (un clin d'œil) mais aussi à grand renfort de cocktails Molotov.

Vous entrez ainsi dans la famille et vous gagnerez petit à petit les sympathies de pontes de la pègre. Chaque mission est un rebondissement qui permet d'en apprendre plus sur chacun des personnages. On a l'impression d'être au cinéma, à la différence qu'on tient le rôle principal. Et ça continue ainsi tout au long des vingt missions qui composent le jeu. Pour ceux qui douteraient encore que les jeux vidéo puissent atteindre une dimension artistique, voilà qui devrait les rendre à l'évidence.

Tout n'est pas parfait, mais Mafia se sert du maximum de ressources technologiques possible. Regardez les tex-



tures des personnages. Les jointures entre les cheveux et les visages sont parfaites. Certes, on remarquera ici et là des oreilles assez anguleuses ou des ronds de fumée de cigarettes trop réguliers. Et sur certaines images, les collisions sont un peu bancales, surtout lorsqu'un personnage meurt. Dans ce cas, il se peut qu'il traverse une porte ou que la moitié de son corps s'enfonce dans le sol. Mais tout ceci n'est que broutilles...

Le jeu procure du bonheur à l'état pur, tant le *gameplay* est irréprochable et le récit palpitant. Le reste, pour être franc, on s'en tamponne le coquillard. Car Mafia n'est pas qu'un simple GTA III propulsé dans les années 30.

Vous aviez aimé ce titre, déjà édité par Take 2 ? Eh bien, vous l'oublierez très, très vite. Sans exagérer. Les concepts des deux jeux sont similaires, puisque vous arpentez les villes en effectuant des missions, soit à pied, soit en voiture. Et lorsque vous êtes un simple piéton, vos objectifs sont de détruire, de tabasser, de protéger avec vos poings, des battes de base-ball, des colts, des Thompson... Tout l'attirail du parfait gangster des années 30.

Les missions sont variées et elles ne sont pas gratuites comme peuvent l'être certaines de GTA. Toutes s'intègrent parfaitement au scénario. On est Al Pacino (*"the world is yours"*),

ACTION

MAFIA : THE CITY OF LOST HEAVEN

Robert De Niro (*"talkin' to me ?"*)... Ça dépend des missions. Parfois, c'est la grande classe, parfois la sale besogne.

Au volant de sa voiture, ou de celle d'un autre puisqu'on peut en voler, on accompagne les collègues au travail (racket le plus souvent). Rares sont les missions qui ne se décomposent pas en plusieurs parties, à pied et en caisse. Cela dit, rien ne vous empêche de tirer des coups de feu alors que vous êtes dans le tacot. On retrouve alors le plaisir des vieux films noirs, même si ce n'est pas très facile à manier (vitesse de la voiture, direction, orientation de la caméra pour tirer, recharge éventuelle des pétoires et, pour la panade, un petit dérapage controlé). En fait, il nous manque juste une main pour une éclate totale.

Il y a soixante véhicules dans le jeu, tous dotés de leurs propres caractéristiques (puissance, poids, inertie...). Et, comme dans GTA III, vous pourrez tous les conduire. Aussi bien dans le mode Missions que dans le mode Freeride. C'est une autre façon de jouer. L'idée est de se faire le plus d'argent possible en tuant d'autres gangsters ou des flics, en détruisant des voitures ou, plus légalement, en faisant le taxi. Les portes de la ville vous sont grandes ouvertes, mais il ne faut pas faire n'importe quoi car la brigade d'Elliot Ness veille. Commettez un délit devant eux et vous comprendrez que ce ne sont pas des tendres.

Le jeu vidéo est une forme d'art ! Mafia le prouve...

Sélection naturelle. C'était lui ou le héros. Et puis, c'était il y a longtemps... Et puis, il sentait pas bon... Et puis, j'ai oublié...

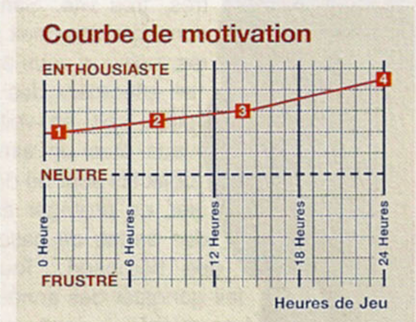
Dernières petites cerises sur le gâteau : nous avons pu jouer à Mafia en VO et les voix originales sont sensationnelles. Mais les françaises devraient l'être également. Pour vous donner une idée, c'est le doubleur d'Al Pacino qui prête sa voix au héros. Et fidèle à sa politique de prix bas, Take 2 commercialise le jeu à 45 euros. Il ne vous reste plus qu'à foncer dessus mais vous n'êtes pas obligé d'employer les méthodes de la mafia pour vous le procurer.

Léo de Urlevan

MAFIA : THE CITY OF LOST HEAVEN

DÉVELOPPEUR: Illusions Softworks
ÉDITEUR: Take 2 Interactive
LANGUE: français
DISPONIBILITÉ: immédiate
SITE: www.mafia-game.com

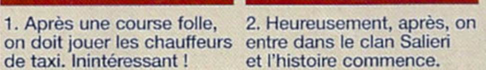
±45€



La révolution est en marche

Avec l'arrivée de Mafia, on peut plus facilement imaginer ce que seront les jeux ces prochaines années. La qualité graphique des personnages prouve que l'on est plus très loin du photo-réalisme. Disons que c'est envisageable. Et puis on tombe enfin sur un jeu moralement condamnable mais ô combien défendable. *Les Affranchis* bis, ni plus ni moins. Art, ou pas art ? Telle est la question. Il faut absolument se le procurer : il est exempt de gros défauts et on assiste vraiment à une belle histoire.

Mafia rame, notamment quand il charge des parties de la ville non visitées. Même sur de grosses machines, de légères saccades se font ressentir avec un max de détails. Réduisez la distance visible et défragmentez votre disque dur. Les machines de plus de 1 Ghz supportent bien l'ensemble avec une GeForce 3. Mais pas avec une Voodoo.



1. Après une course folle, on doit jouer les chauffeurs de taxi. Inintéressant !

2. Heureusement, après, on entre dans le clan Salieri et l'histoire commence.

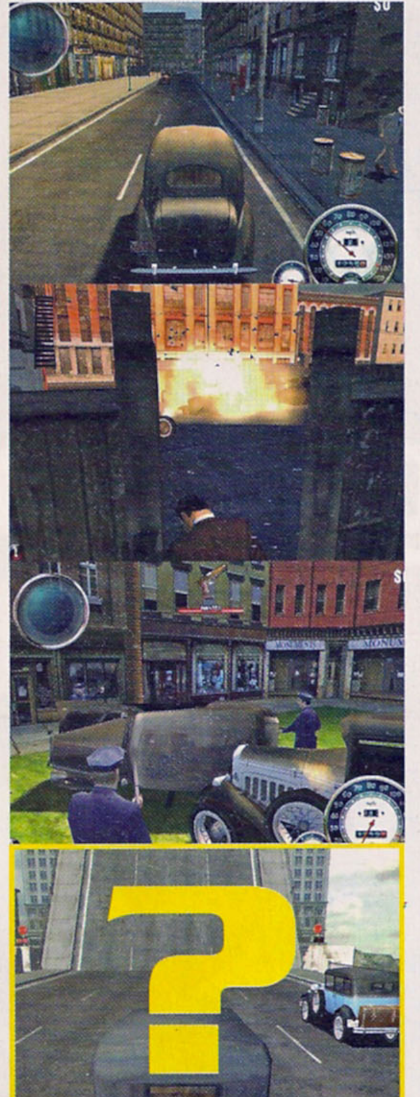


3. L'histoire arrive à son terme avec un braquage. Mais le jeu n'est pas fini...



4. On arrive assez vite à la fin. Reste le mode Libre Circulation, passionant.

MAFIA VERSUS GTA III





L'interface.
Elle est beaucoup plus complète dans Mafia et on y trouve davantage d'infos. Elle change en fonction du fait que l'on soit à pied ou en voiture, elle tient compte du trafic civil (et pas seulement les policiers).

Actions à effectuer.
Tout est beaucoup plus classe dans Mafia mais les dénominateurs communs restent les mêmes… Ce dernier est tout de même plus soft. En tout cas, le premier tiers du jeu ne fait pas allusion à la prostitution ou à la drogue.

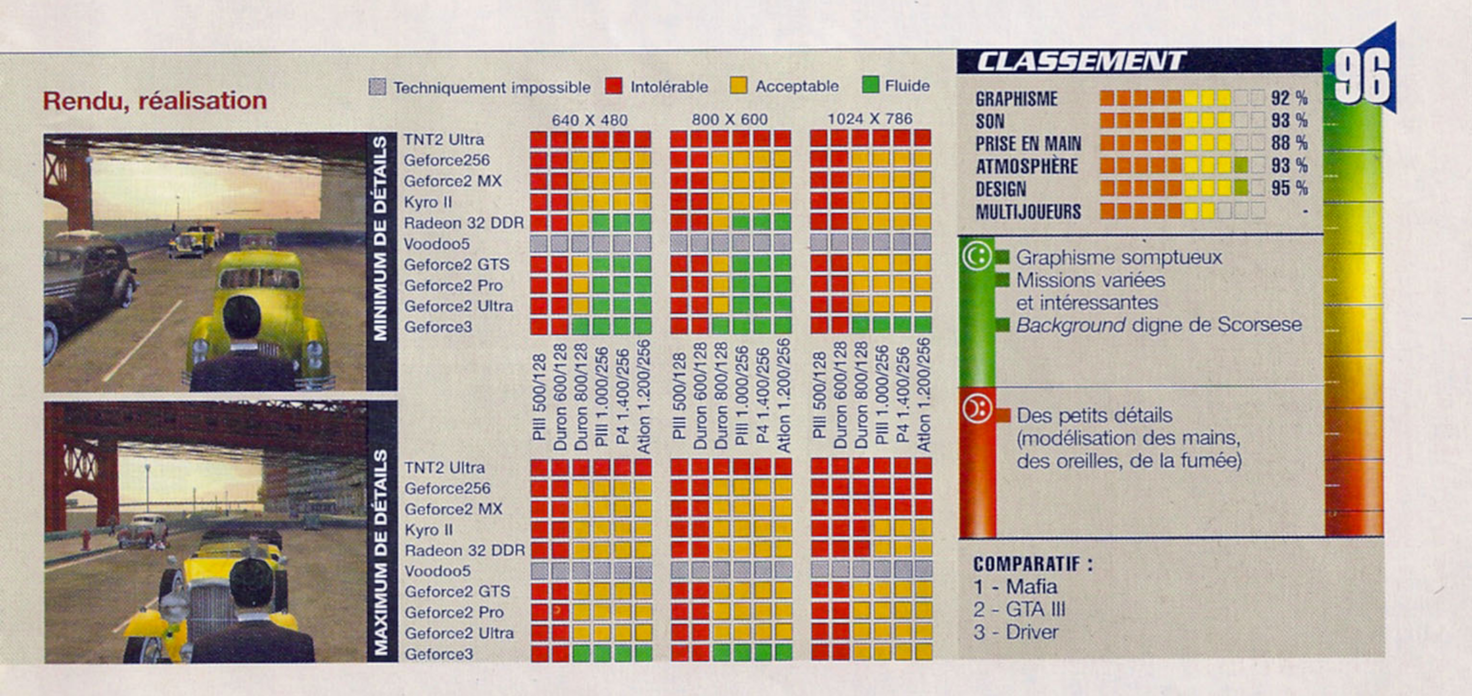
La police.
GTA III est à *Scarface* ce que Mafia est au *Parrain*. Le premier jeu nous propose un voyou en guise de héros. Le second vous permet d'évoluer au sein d'une grande famille mafieuse.

Les cheat codes.
On trouve de nombreux codes utiles dans Mafia. D'autres sont purement fantaisistes. On peut bien sûr s'attendre à des codes savoureux mais pour l'instant, rien en vue. Le mois prochain, promis, on vous en donnera…





Le menu. Impossible de faire plus classe !



AVENTURE
PRISONER OF WAR

LE JEU
Vous incarnez Lewis Stone, un pilote américain fait prisonnier dans des camps allemands. Mais ses évasions sont de courte durée. A chaque fois, il se retrouve "invité" dans un stalag encore mieux gardé.

La grande à plus d'un

LIEUTENANT COLONEL JAMES TEMPLE-SMITHSON
Ça remontera le moral des hommes, et ça fera la nique aux Boches.

Dialogues. Ils sont hautement savoureux.



De Colditz à Colditz

Pendant la Seconde Guerre mondiale, les "invités" de Colditz n'étaient pas là par hasard. Il s'agissait en fait de multi-récidivistes de l'évasion. Leur objectif, quel que soit le camp, était simple : s'évader. Mais Colditz contenait plus de gardiens que de prisonniers. Comme vous pouvez le constater sur ces images, l'endroit a été remarquablement recréé. Et ce, aussi bien concernant les bâtiments extérieurs que pour les décors intérieurs. On trouve ici une précision de modélisation comparable à celle de Gabriel Knight 3 pour l'église de Rennes-le-Château.

évasion... titre !

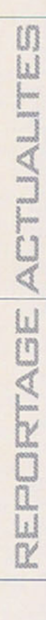
PLONGÉ DANS LE CHEF-D'ŒUVRE DE JOHN STURGES, LE JOUEUR SE TROUVE FACE À UNE NOUVELLE RACE DE JEUX D'AVENTURE, TOUT EN FINESSE...

Jusqu'ici, tout va bien. Jusqu'ici, tout va bien. C'est ce que disent Lewis Stone, capitaine dans l'US Air Force, et James Daly, son copilote, en pilonnant des lignes allemandes. Jusqu'à ce que la D. C. A. les touche. Ils sautent alors en parachute et les voilà prisonniers de guerre dans un camp très tranquille (quatre détenus en tout, eux compris). Le premier objectif est évidemment de sortir. Pour y arriver, il faut gagner la confiance des deux autres lascars incarcérés. Les missions sont claires, mais ça sent un peu l'improvisation. Il n'y a évidemment pas de comité d'évasion. L'idée la plus évidente est de se glisser dans le compartiment arrière d'un camion. Mais pour y parvenir, il faudra faucher un peu de matériel aux Allemands et "dealer" des objets avec vos codétenus. Une boîte de cirage est par exemple un très bon moyen de se déplacer la nuit sans être vu. C'est un allié qui vous la donnera en échange de quelques monnaies. Les monnaies, on l'apprend très vite, ne sont pas des billets ou des pièces. Ce sont des cigarettes, du chocolat ou de l'alcool. Bref, tout ce qui adoucit la vie d'un prisonnier ou d'un testeur de *Gen4*.

Réussir des coups audacieux vous attire la sympathie des alliés. Dans le deuxième camp, par exemple, il faut pirater les hauts-parleurs du camp pour passer une musique un peu plus rock'n'roll que du Wagner. Cela remontera le moral de tous vos compagnons d'infortune. Vous visiterez cinq prisons en tout, dont la célèbre forteresse de Colditz (historiquement, cette place forte a connu 300 tentatives d'évasion mais seulement une trentaine ont réussi). Les principes du jeu sont toujours un peu les mêmes, mais les missions sont, elles, très variées. A chaque fois que l'on se fait transférer, il faut retrouver du cirage, des clés, une barre, un uniforme allemand... Tout s'échange et vous devrez parler avec les autres prisonniers pour comprendre leur psychologie. Certains ne veulent plus s'évader, d'autres vous procureront du matériel et seront prêts à prendre des risques gratuitement pour préparer votre départ. Cela met du baume au cœur. Même si cette propension à vous faire reprendre à chaque fin de chapitre fait plus penser à la trilogie de *La Septième Compagnie* qu'à *La Grande Evasion* de Steve McQueen.

> Son concurrent direct s'appelle Hitman !

Cependant, ça pipaute un peu... En allant jeter un coup d'œil au site Web, on peut se demander si on parle bien du même jeu. Tous les points forts exposés sont en fait les réelles faiblesses de ce titre. Exemple : "contrôle aisé du personnage". Dans certains cas de figure, c'est une véritable horreur, notamment lorsque l'on est assez proche d'un décor. En fait, ce n'est pas la maniabilité qui est en cause, mais le couple caméra-maniabilité. Parfois, on a un gros plan de la lune du héros (à la sortie d'une niche à chien, par exemple). En clair, quand il ne faut surtout pas



AVENTURE

PRISONER OF WAR

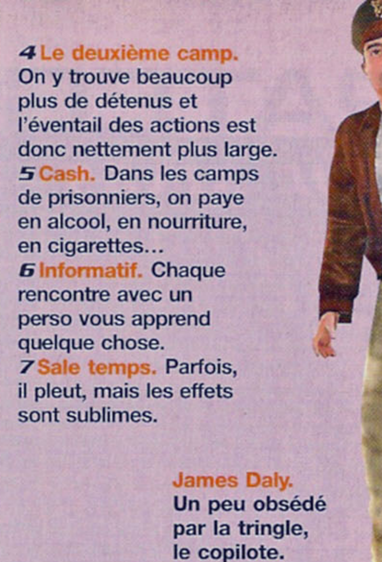
1 Voyeur. Ce n'est pas très joli de regarder par le trou de la serrure, mais parfois, ça s'avère utile pour éviter de se trouver nez à nez avec un garde.
2 Décor. Pour vivre heureux, vivons cachés ! Mieux vaut utiliser tous les éléments du décor (muret, buisson, stère de bois...) pour ne pas se faire repérer...
3 Damned, je suis fait ! Si vous vous faites choper en train de vadrouiller en pleine nuit, on vous conduira sous bonne escorte au mitard.

Une clé ? Je ne sais pas. Mais d'ouvrir une porte, jetez un cou n'est jamais très drôle de tomb

William Kingsley. Fier, fringant et stupide.

faire le moindre faux pas, on avance en aveugle. On est en droit de se demander si une vue à la première personne n'aurait pas été plus efficace dans ces moments-là. Autre exemple, toujours tiré du site Web : "une IA exceptionnelle". Pourtant rien de pire n'a été fait depuis SWAT 3. Et encore...

Le pathfinding des persos est calamiteux. D'ailleurs, il n'existe pas. Si vous êtes sur le chemin d'un prisonnier, il s'arrête. Quand aux Allemands... Pfff ! C'est bien simple, s'ils avaient été aussi intelligents à l'époque, ils se seraient cognés la tête sur la ligne Maginot et la guerre n'aurait pas duré aussi longtemps. Leur champ de vision ne dépasse pas quatre mètres (alors que vous portez tout de même un pantalon très clair), et, s'ils vous surprennent dans la lueur de votre torche, vous pouvez quand même vous échapper. Mais il semblerait que ce système mononeuronal serve bien le *gameplay* : le suspense est au rendez-vous et on n'est pas obligé d'effectuer une mission



4 Le deuxième camp. On y trouve beaucoup plus de détenus et l'éventail des actions est donc nettement plus large.
5 Cash. Dans les camps de prisonniers, on paye en alcool, en nourriture, en cigarettes...
6 Informatif. Chaque rencontre avec un perso vous apprend quelque chose.
7 Sale temps. Parfois, il pleut, mais les effets sont sublimes.

James Daly. Un peu obsédé par la tringle, le copilote.



Le mystérieux colonel Harding

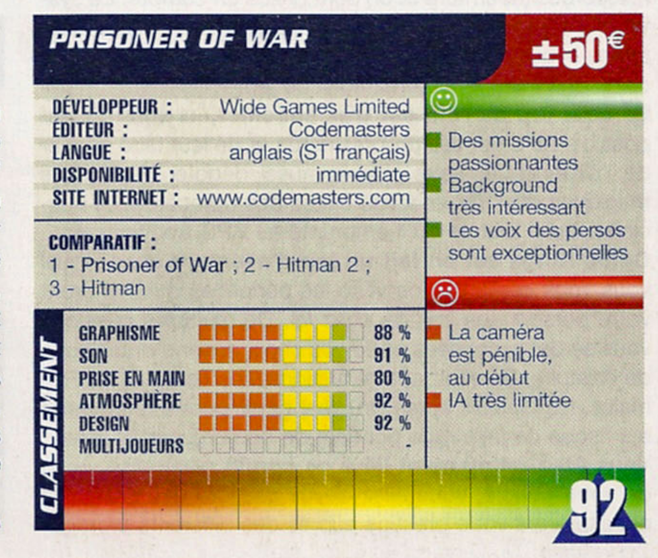


Un des personnages les moins sympas n'est pas allemand, mais anglais. Le colonel Harding est membre du SOE (*Special Operations Executive*). Les agents de ce groupe, hommes et femmes, étaient chargés de missions extrêmement dangereuses : sabotage, propagande, infiltration, espionnage, terrorisme, élimination de traîtres, de hauts dignitaires allemands... Tout ce qui pouvait pourrir la vie de l'ennemi. Pour des questions de scénario, il y a une petite différence entre le jeu et la réalité. Le colonel est protégé par la convention de Genève. Ce n'était pas le cas il y a soixante ans. Pour mémoire, sachez que deux cents de ces agents furent arrêtés en France par les nazis. Trente en sortirent vivants.

totalement parfaite pour découvrir la suite des événements. Finalement, c'est plutôt positif. Même si, par conséquent, le jeu a un petit côté *Papa Schultz*.

Malgré ces quelques défauts non négligeables, le jeu reste exceptionnel. On s'aperçoit finalement, au bout de quelques heures de prise en main, que le "plan-de-la-lune" s'esquive facilement (avec un réglage plus énergique de la souris toutefois). L'envie de voir la suite prend le pas sur tout le reste. Le scénario est très documenté, et chaque mission peut se jouer de façon radicalement différente, comme un bourrin ou tout en finesse. Son concurrent direct s'appelle Hitman, dont le second volet est également en test dans ce numéro. A vrai dire, les deux se valent. A vous de choisir le *background* qui vous intéresse le plus, la Seconde Guerre mondiale ou l'univers d'un tueur pas comme les autres. Personnellement, j'ai une préférence pour Prisoner of War.

Léo de Urlevan



PRISONER OF WAR — ±50€

DÉVELOPPEUR :	Wide Games Limited
ÉDITEUR :	Codemasters
LANGUE :	anglais (ST français)
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.codemasters.com

COMPARATIF :
1 - Prisoner of War ; 2 - Hitman 2 ; 3 - Hitman

☺
- Des missions passionnantes
- Background très intéressant
- Les voix des persos sont exceptionnelles

☹
- La caméra est pénible, au début
- IA très limitée

CLASSEMENT

GRAPHISME	88 %
SON	91 %
PRISE EN MAIN	80 %
ATMOSPHÈRE	92 %
DESIGN	92 %
MULTIJOUEURS	-

92



1 Prises de guerre. Contrairement aux RTS traditionnels, vous ne pourrez pas construire de bâtiments. Il vous faudra vous emparer de ceux déjà existants.
2 Tayaut ! Tayaut ! Plus vous avez d'hommes, plus il est simple de mettre vos adversaires à genoux.
3 Décisions. Vos choix stratégiques influeront sur votre avenir.

La Gaule dans tous ses états

INTRIGUE, TRAHISON, GLOIRE ET... BEAUTÉ AU TEMPS DES GAULOIS. TOUT UN PROGRAMME !

LE JEU

Vous êtes Larax, un guerrier gaulois, et vous en appelez à votre déesse afin qu'elle vous aide à venger la mort de vos proches. Et votre prière est entendue...

Né d'un concept assez original, Celtic Kings tente un audacieux mélange entre stratégie en temps réel, jeu de rôle et aventure. On retrouve ainsi des éléments de ces trois écoles. Et alors qu'on serait tenté de le qualifier de banal RTS, on s'aperçoit vite qu'il ne puise dans ce genre que le strict nécessaire pour lui donner une dimension stratégique.

Une grande partie de la gestion de ressources présente dans la plupart des RTS est ici réduite au minimum. Le joueur ne peut construire aucun bâtiment et seules deux ressources (nourriture et or) sont prises en compte. Le système s'appuie alors sur la capture de structures déjà existantes et sur le don d'unités fait à votre personnage par les clans que vous rencontrez au fil du jeu.

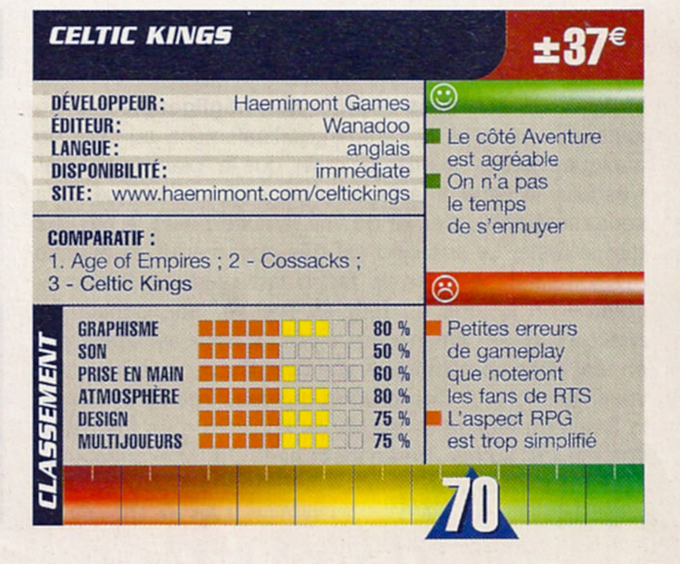
Le côté jeu de rôle est très succinct, lui aussi : il est possible de créer ses propres héros et de leur faire gagner de l'expérience. Vous pouvez aussi dégoter des objets magiques et attribuer à vos unités des compétences spéciales. Voilà tout ce qu'il emprunte au RPG traditionnel.

Celtic Kings est en fait un jeu d'aventure dans lequel vous vous contentez de vivre les péripéties qui mèneront votre personnage loin de chez lui. De multiples missions vous seront proposées et de vos choix dépendront la suite de l'histoire. En effet, quatre factions (Les Teutons, les Romains, les Gaulois et les Druides) participent à une guerre qui risque de faire rage pendant de nombreuses années.

Vous êtes intimement lié à ce conflit généralisé. Au fil de votre périple, vous allez devoir prendre des décisions qui altèreront votre prestige auprès des différents protagonistes. Cette partie donne ses lettres de noblesse à Celtic Kings, bien qu'il cumule les erreurs de *gameplay* sur l'aspect stratégie. La minimap est gérée comme dans Baldur's Gate et non comme dans un RTS classique. Quant à la gestion des groupes, elle reste, à vrai dire, trop simpliste...

Pourtant, on se laisse prendre au jeu et l'aspect aventure prend vite le pas sur le reste. On passe un fort agréable moment en évoluant dans la campagne. Et c'est tout ce qui compte, n'est-ce pas ?

Loïc Claveau



CELTIC KINGS ±37€

DÉVELOPPEUR:	Haemimont Games
ÉDITEUR:	Wanadoo
LANGUE:	anglais
DISPONIBILITÉ:	immédiate
SITE:	www.haemimont.com/celtickings

COMPARATIF : 1. Age of Empires ; 2 - Cossacks ; 3 - Celtic Kings

Points positifs :
- Le côté Aventure est agréable
- On n'a pas le temps de s'ennuyer

Points négatifs :
- Petites erreurs de gameplay que noteront les fans de RTS
- L'aspect RPG est trop simplifié

CLASSEMENT

GRAPHISME	80 %
SON	50 %
PRISE EN MAIN	60 %
ATMOSPHÈRE	80 %
DESIGN	75 %
MULTIJOUEURS	75 %

70



THE THING



L'Antarctique à feu et à sa

BONNE NOUVELLE : THE THING DOIT ÊTRE TESTÉ. ON COMMENCE PAR REVOIR LE FILM ET, Ô SURPRISE, ÇA N'A PAS VIEILLI. POURVU QUE LE JEU SOIT À LA HAUTEUR ! MAIS APRÈS LA PREVIEW, ON N'EST PAS INQUIET

LE JEU

Vous incarnez le capitaine Blake et découvrez ce qui s'est passé après la fin du film The Thing, de John Carpenter. Cette adaptation, résolument gore, est très fidèle et révèle de nouvelles intrigues, dans une ambiance oppressante



Le jeu commence là où s'arrête le film. Ça tombe bien, la fin suscitant pas mal d'interrogations. Childs et McReady sont-ils contaminés ? En fait, on n'en sait pas plus en début de partie. Vous incarnez le capitaine Blake, envoyé dans un camp norvégien dont on n'est sans nouvelle depuis plusieurs semaines. Et pour cause... Les locaux ont été balayés par une tempête de neige, les murs sont recouverts de sang, le sol est jonché de corps démembrés, de cadavres décapités... Dur, dur pour l'estomac ! Horrifiés, vos coéquipiers ne peuvent que vomir devant cet horrible spectacle.

La température extérieure est bien en dessous de zéro. Il fait si froid que l'on ne peut pas se permettre de traîner dehors, en plein vent... Heureusement, ici et là, on peut s'abriter dans des petites cavernes et éviter ainsi de choper une pneumonie. Dans l'une d'elles se trouve ... une soucoupe volante. L'ambiance est posée. Bizarre ! Reste à connaître le pourquoi de l'histoire. Ceux qui ont vu le film le savent, mais que les autres se rassurent : le scénario s'effeuille page après page. Fidèle à celui du film de John Carpenter, il propose de surcroît quelques petites intrigues originales.

Ce n'est un secret pour personne : une entité extra-terrestre a infesté les lieux. Elle est capable de changer de forme, de prendre possession d'un corps... La personne infectée ne le sait pas forcément. Tous les membres de l'équipe se suspectent, d'autant que le comportement des hommes contaminés est assez similaire à celui des autres. Ils peuvent craquer, sombrer dans la folie. Seul moyen fiable de distinguer vos amis de vos ennemis : un test sanguin.



1 Une aspirine ? Euh... Visiblement, ça ne sera d'aucun effet.

2 Le test sanguin. Voici venu le moment de vérité.

3 C'est un ami ! Il ne faut pas se fier aux apparences.

4 Nostalgie. On retrouve avec bonheur certains objets du film.

5 La vrille. Deux collègues se sentent mal. Aïe, aïe, aïe !

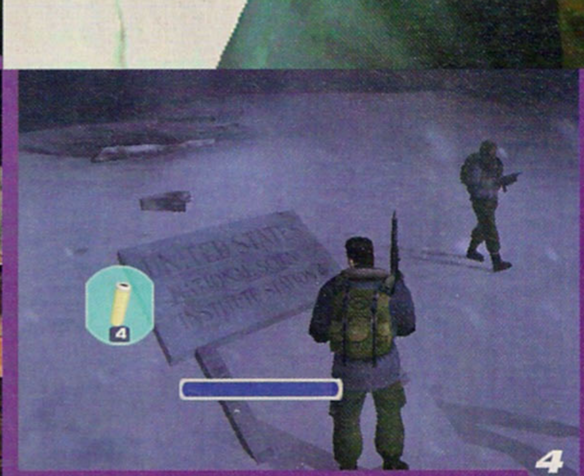
6 Accouchement dans la douleur. Non, je ne reconnaîtrais pas ce... truc !

7 Supposition. Il n'a pas trop souffert. Enfin, il faut l'espérer...


1


2

3


4

Il permet de lever le moindre doute, non seulement sur vos compagnons d'infortune, mais aussi sur vous. Qui sait ? La "Chose" est peut-être en vous.

Accompagné d'autres soldats (rarement les mêmes) dont l'espérance de vie est relativement brève, vous arpentez les couloirs de la base et croisez quelques survivants. Qu'ont-ils vécu ? Nul ne sait... Mais ils n'ont plus confiance en personne. Et c'est parti pour une série d'analyses ! Vous montrez l'exemple. La méfiance est de mise. Les autres soldats vous imitent. Il y en a bien un qui va nous faire un coup de calcaire. Ça ne loupe pas. Ils



sont même deux à se métamorphoser. Dégainez, vite ! Malheureusement, les balles sont sans effet. Empoignez votre lance-flamme ! Après tout, on n'est pas là pour faire dans la dentelle.

Pour une immersion totale, mieux vaut jouer le soir, dans l'obscurité, et monter à fond le volume de son caisson de basse. Car l'ambiance du jeu est digne des plus grands films d'horreur. Les cinématiques, utilisant le moteur du jeu, bénéficient d'une réalisation efficace... Quand on y pense, on peut dire que le synopsis ne se prête pas à un jeu vidéo d'une durée de vie de 20 ou 25 heures. Le scénario a donc été un peu étoffé et des éléments ont été empruntés à un autre classique du genre, Alien Resurrection. En fait, les militaires ont compris ce qui se passait là-bas et estiment qu'il serait peut-être bon d'exploiter la bestiole à des fins militaires. Mais ça part en sucette. Et c'est à vous de réparer les pots cassés.

LE SCÉNARIO A ÉTÉ ÉTOFFÉ

Après avoir vu Mafia, les graphismes paraissent ternes. Mais certaines créatures sont tout de même magnifiques... Euh, monstrueuses ! Quant aux décors, ressemblants en tout point à ceux du film, ils s'avèrent répétitifs. On a la désagréable impression de visiter toujours la même pièce. Mais qu'importe ! Au fil de l'aventure, on ne se méfie plus en entrant dans une nouvelle salle. Et en général, c'est à ce moment-là que des créatures hideuses surgissent de nulle part et mettent votre trouillomètre à zéro. Le contrat est-il rempli pour autant ? Eh bien, pas tout à fait !

Le côté "puzzle" se résume à trouver une arme, à la donner à un ingénieur pour gagner sa confiance afin qu'il répare le boîtier de commandes de la porte. La difficulté ne vient pas de l'aventure, mais de l'action. On a beau être au cœur d'un désert de

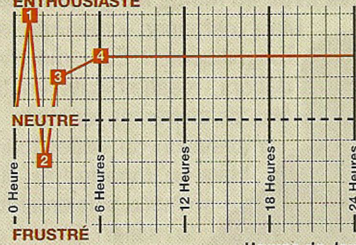
THE THING

Mal barrés.
La première cinématique est très efficace. Vous voilà prévenus !

THE THING

DÉVELOPPEUR : Computer Artworks
ÉDITEUR : Vivendi
LANGUE : français
DISPONIBILITÉ : immédiate
SITE : universalinteractive.fr

±55€



Une des meilleures adaption d'un film sur PC

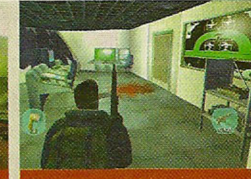
Le résultat est convaincant. C'est une des meilleures adaptations d'un film sur nos PC. Mais on la termine bien vite : les niveaux ne sont pas très grands et tout est assez prévisible. La première moitié du jeu est mieux réussie que la seconde. On progresse toujours de la même façon, un peu comme dans un Doom-like. Son achat n'est cependant pas une mauvaise affaire, le genre Resident Evil étant rare sur nos machines.

Ce truc ne nécessite pas particulièrement une grosse configuration. Néanmoins, il est indispensable d'installer les derniers drivers. Mais si ça rame, baissez la résolution et réduisez la qualité des détails. The Thing fonctionne sur tous les processeurs, mais pour un plus grand plaisir de jeu, mieux vaut 256 Mo de Ram...


1. Maman, j'ai peur ! Une ambiance sinistre, des rencontres impromptues...


2. Si on ne suit pas le scénario à la lettre, il ne se passe strictement rien.


3. Rapidement, on se laisse embarquer par une histoire qui nous tient en haleine.


4. Bien que répétitifs, les nombreux rebondissements raviront tous les joueurs.

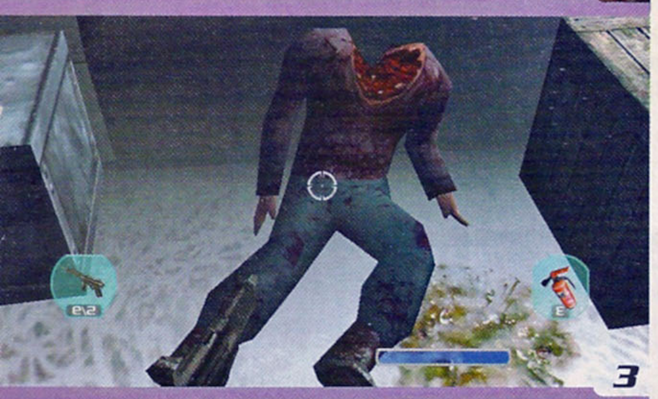
Musée des horreurs

Certains passages de The Thing sont vraiment ignobles. La preuve en images...

1 On lui avait dit...
Il faut garder la tête sur les épaules.
2 Ignoble.
Eh oui, c'est bien une tête dans l'urinoir.
3 Mauvaise mine.
Admirez un peu la ravissante galette de vomi déposée par un de vos collègues.





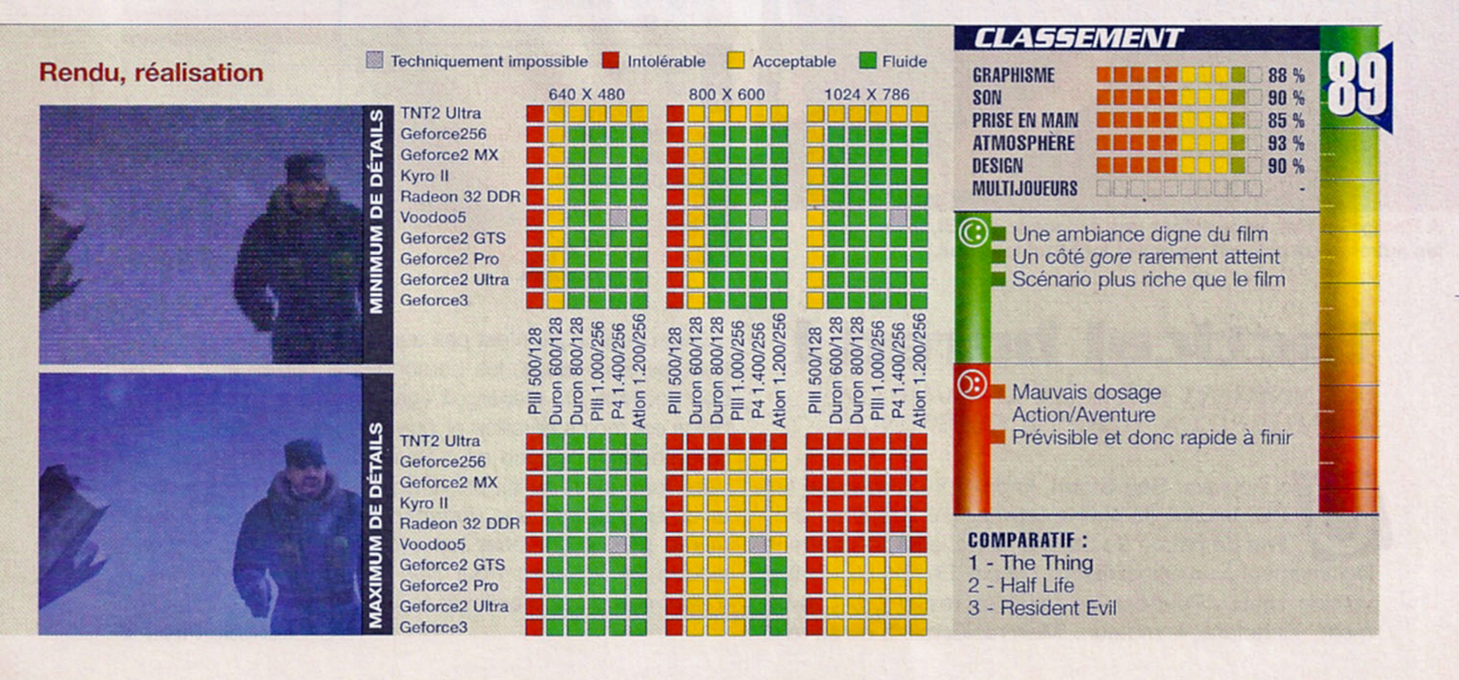


glace, ça chauffe grave ! Les monstres vous attaquent en nombre, de front, par derrière... Serait-ce un banal *shoot'em up* ou jeu à l'ambiance stressante ? La première solution semble s'imposer. Sur grand écran, on se demandait qui allait être le prochain hôte ? Là, la question est plutôt "combien de bestioles vais-je me prendre sur la gueule en ouvrant cette porte ?".

Concernant vos coéquipiers, pas de soucis ! Le mécanisme est clairement énoncé. Les gens que l'on va rencontrer vont, tôt ou tard, se transformer. Si vous tuez les membres de votre groupe, *game over* ! Les transformations correspondant à des scripts, elles ont lieu lors des cinématiques, lorsque l'on donne un objet à quelqu'un. Il aurait été beaucoup plus intéressant, pour ne pas dire logique, de les déclencher au bout de tant de minutes de jeu.

En fait, le jeu est surtout destiné aux fans du film. L'ambiance y est parfaitement retranscrite, excepté bien sûr en ce qui concerne les scènes de *shoot*, rappelant plutôt *Starship Troopers* ! Mais quel plaisir de naviguer dans une reconstitution exacte du plus célèbre des camps norvégiens. Par ailleurs, les clins d'œil sont nombreux. Quand on lit la bande du magnétophone de McReady, on entend mot pour mot le message enregistré par Kurt Russel. Bref, on n'est pas trompé sur la marchandise. Il s'agit bel et bien du même univers. Mais la philosophie originelle du film s'est perdue dans le blizzard de l'Antarctique.

Léo de Urlevan



EXPRESS

SIMULATION



Crazy Taxi. Vous participez à des courses et effectuez des missions de livraisons dans un futur embouteillé où ça cogne de partout.

BEAM BREAKERS — ±30€

DÉVELOPPEUR :	Similis Software
ÉDITEUR :	Jowood
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	2 octobre 2002
SITE :	www.beambreakers-online.com

COMPARATIF :
1 - NY Race ; 2 - **Crazy Taxi** ; 3 - Beam Breakers

☺
- Bonne modélisation
- Grande variété de missions
- Un vrai bordel ambulant

☹
- Impression de vitesse absente
- Décors peu variés
- On se lasse vite

CLASSEMENT

GRAPHISME	70 %
SON	65 %
PRISE EN MAIN	65 %
ATMOSPHÈRE	70 %
DESIGN	65 %
MULTIJOUEURS	65 %

50

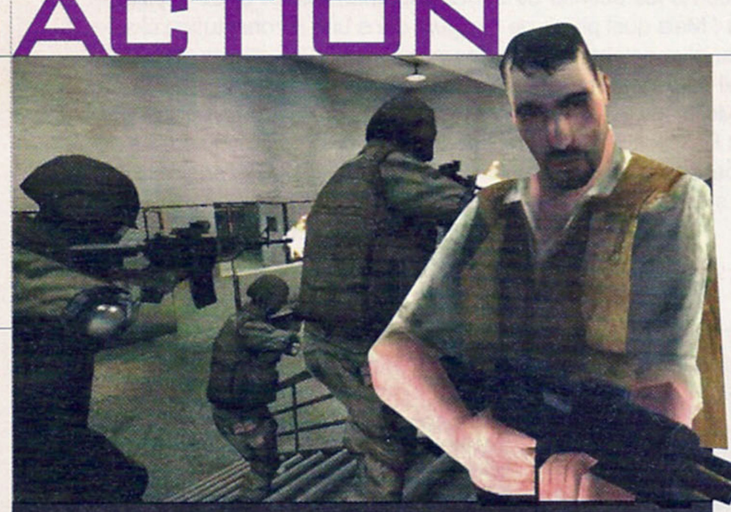
Le 6e élément

UNE SIMU FUTURISTE DE VÉHICULES VOLANTS. MAIS SANS BRUCE WILLIS !

Les références de ce jeu sont explicites. La première qui vient à l'esprit, c'est celle de la scène culte du *Cinquième Elément* et du jeu qu'il a inspiré, NY Race. Vous naviguez librement dans des villes surchargées de véhicules flottants comme le vôtre. L'environnement tout en 3D de ce Neo-York est bien réalisé, surtout l'éclairage. Le moteur, très solide, peut afficher jusqu'à 500 véhicules. On dénombre 57 missions, en tenant compte de tous les gangs auxquels on peut appartenir. Faire le taxi, livrer des pizzas... Cinq modes pour un jeu varié, contrairement aux villes traversées qui ne changent pas trop. Un mode multijoueurs (jusqu'à six !) vient compléter le tout. Malheureusement, peut-être à cause de la sensation de vitesse un peu absente ou de l'effet d'inertie toujours difficile à gérer, on a du mal à entrer dans le jeu. Il faut dire aussi qu'il est à la croisée de titres déjà anciens comme Crazy Taxi ou tout simplement NY Race. Dommage...

Jérôme Firon

ACTION



A l'image du film. Vous dirigez une escouade du FBI, mais les autres vous passent devant et font tout le travail.

LA SOMME DE TOUTES LES PEURS — ±38€

DÉVELOPPEUR :	Red Storm
ÉDITEUR :	Ubisoft
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	disponible
SITE :	http://sumofallfears.ubi.com

COMPARATIF :
1 - Ghost Recon ; 2 - Rainbow Six ; 3 - La Somme De Toutes Les Peurs

☺
- Prise en main aisée (trop ?)
- Idéal pour s'initier au genre
- Un nouveau Clancy, en attendant mieux

☹
- Trop facile, beaucoup trop...
- N'apporte rien à la série Red Storm
- Faible réalisation technique

CLASSEMENT

GRAPHISME	65 %
SON	60 %
PRISE EN MAIN	78 %
ATMOSPHÈRE	55 %
DESIGN	55 %
MULTIJOUEURS	50 %

23

Tactical bored !

OU COMMENT FAIRE UN MAUVAIS JEU À PARTIR D'UN TITRE DE RÉFÉRENCE...

Un nouveau Red Storm, impromptu, débarque sur PC. Inspiré du film éponyme, tiré lui-même d'un livre du patron du Studio, Tom Clancy, on s'attend légitimement à un Ghost Recon Deluxe. Eh non ! C'est une version light... Pourtant les deux se ressemblent fortement : l'interface, le moteur... Mais rapidement, on se rend compte que ce jeu n'est pas aussi beau que son aîné. Les textures sont fades, les personnages carrés et ça rame trop souvent. On s'aperçoit également que l'animation du héros est moins détaillée et que les bugs pullulent. Mais le plus choquant quand on a joué aux précédents jeux du père Tom, c'est qu'ici, on ne commande qu'une équipe... et qu'en fait, on ne la commande pas ! De plus, on n'a même plus à chercher les ennemis. Le détecteur cardiaque s'en charge. Pour finir, ayez à l'esprit qu'Ubisoft n'avait pas prévu d'envoyer ce jeu en test. No comment !

Jérôme Firon

Beach Life : Jeu de plage pour grand garçon...

SEA, SEX & SUN

Vacances de folie, soirées torrides, rencontres inoubliables et soleil de plomb...
Secouez, c'est Beach Life !

- Créez votre lieu de vacances de rêve et encouragez vos clients à dépenser leur argent
- Extravagant, drôle et réaliste : observez vos clients se défouler, se bagarrer, tomber amoureux, danser sur les pistes et abuser de toutes les bonnes choses
- Un mode « Voyeur » pour mieux contempler vos clients à l'aide des caméras et zooms








Avec les musiques de Kinobe, Alexkid, Laurent Garnier et bien d'autres encore...







LE JEU

Vous incarnez un tueur repenti, contraint de sortir de sa retraite. Votre ami, le père Vittorio, a été enlevé par la mafia. Il va falloir lui porter secours.



Chasseur blanc, cœur noir

IL AVAIT CHOISI LA VOIE DE LA RÉDEMPTION, MAIS LA MAFIA SICILIENNE A DÉCIDÉ DE LE SORTIR DU DROIT CHEMIN. MONUMENTALE ERREUR : 47 EST EN PÉTARD. ET ÇA, C'EST PAS BON !

Corde à piano. Pour effectuer une strangulation, il faut s'assurer avant tout que l'ennemi s'arrête quelques instants au cours de sa patrouille, ce qui n'est pas toujours le cas.



1 **Passer inaperçu.** Rien de tel qu'une arbalète pour éliminer ses victimes en silence, et endosser leurs vêtements avant de s'infiltrer dans la base.
2 **Raccourci.** Lorsqu'il s'agit de s'échapper, rien de plus efficace que de faire exploser un mur.

Le célèbre tueur à gages au complet noir et cravate rouge, et dont l'identité se résume au numéro 47, refait surface après presque deux ans d'absence. Comme vous l'aurez deviné, Hitman 2 est la suite du célèbre jeu d'action/infiltration du même nom. Evolution technologique oblige, ce nouvel épisode a subi un lifting complet grâce à un moteur 3D perfectionné. En effet, si le précédent supportait de superbes graphismes pour l'époque, il le faisait payer chèrement à vos ressources système. Bref, ce temps est révolu et c'est tant mieux. Vous allez en prendre plein la vue ! Les décors et les personnages sont plus variés, les cartes plus grandes, et sur plusieurs niveaux… Tout est beaucoup plus détaillé. Seul le principe de jeu a très peu évolué. Il s'agit toujours de remplir différentes missions, au cours desquelles vous êtes amené à éliminer des personnes haut placées



ACTION

HITMAN 2 : SILENT ASSASSIN

1 Quartier général. Le centre de commandement de 47 est l'abbaye où vous débutez le jeu et où vous revenez entre chaque mission.
2 Arsène Lupin. Le crochetage de serrures n'est souvent qu'une question de timing. Entre deux patrouilles de garde, par exemple.
3 Ferrero Roche d'Or. Ce soir, chez l'ambassadeur, il va y avoir distribution de chocolats. Mais ceux qui les avaleront vont les sentir passer...

pour le compte d'une organisation secrète, l'Agency. Enfin, ce n'est pas tout à fait exact puisque l'état d'esprit du tueur a évolué. Si dans Hitman, 47 s'approchait plus d'un Terminator qu'autre chose, cette fois, il ressemble à un Léon : "ni femme, ni enfant". Voilà qui explique l'apparition d'une nouvelle "arme", le chloroforme (en règle générale, mieux vaut éviter de tuer des "innocents"). A part ça, on retrouve toute la panoplie de fusils et autres souffleurs de vie, dont la fameuse corde à piano, utilisée pour étrangler ses victimes dans un silence absolu.

Si le but du jeu reste le même, son déroulement, lui, a subi quelques modifications. Désormais, 47 dispose d'un quartier général (l'abbaye sicilienne dans laquelle il a trouvé refuge) où il entrepose son arsenal, et les missions qui s'ensuivent se déroulent à la manière de petites campagnes qui vous mènent dans différents pays. Ambassade, villa, entrepôt, base militaire... Vous allez devoir vous y infiltrer par tous les moyens, supprimer votre cible en douceur, et repartir ni vu ni connu. Pour ce faire, il est toujours possible – c'est même recommandé ! – de vous procurer des vêtements de soldat, chauffeur, serveur... Tout ce qui peut vous aider à passer incognito (oublions le code barre tatoué sur le crâne, voulez-vous...). Quoi qu'il en soit, soyez assuré qu'il existe toujours plusieurs façons d'arriver à ses fins.

Discrétion

1 **Suspicion.** Si vous passez trop près d'un garde, celui-ci voudra contrôler votre identité.
2 **Fouille.** Vous devrez montrer patte blanche à plusieurs reprises. Un conseil : ne portez aucune arme !
3 **Grillé !** Une fois découvert, vous ne disposez que de quelques secondes pour tuer votre vis-à-vis.



4 **Faux semblant.** Pour neutraliser un innocent, mieux vaut se déguiser avant de se faufiler derrière lui.
5 **Dodo.** Le sommeil de votre cible dépend du temps que vous passez à appliquer le chloroforme.

Ce qui est en partie dû aux améliorations de *gameplay* apportées à l'élément Information. Avant tout, la carte qui vous sert à planifier votre mission est désormais bien plus complète. Ensuite, un puissant système de « Note » vous informe de l'état d'esprit et des actions de vos ennemis. Par exemple, si vous avez mal dissimulé le corps d'un soldat dont vous avez usurpé l'identité, et que celui-ci est découvert par quelqu'un, vous êtes immédiatement averti que les ennemis recherchent un suspect déguisé en soldat. A ce propos, petit défaut de l'IA : lorsque vous êtes déguisé, les ennemis peuvent avoir un peu de mal à vous démasquer, même quand votre tentative d'assassinat sur leur propre personne échoue ; il suffit alors de s'éloigner un peu et la jauge de danger se calme au bout de quelques secondes. A part ça, l'IA est plutôt réussie et vous réserve quelques challenges.

Certes, cette suite bien réalisée aurait néanmoins pu évoluer davantage. Mais on prend toujours autant de plaisir à y jouer et à se montrer digne de la réputation de 47, l'assassin silencieux.

Loïc Claveau

HITMAN 2 : SILENT ASSASSIN — ±49€

DÉVELOPPEUR :	IO Interactive
ÉDITEUR :	Eidos
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	octobre 2002
SITE :	www.hitman2.com

COMPARATIF :
1 - Hitman 2 ; 2 - Hitman 1 ;
3 - Thief : The Dark Project

Points positifs :
- L'ambiance
- Le côté stratégique
- Le système d'information

Points négatifs :
- L'IA des ennemis est parfois mal réglée
- Certaines textures sont simplistes
- Facile en bourrin

CLASSEMENT

GRAPHISME	85 %
SON	80 %
PRISE EN MAIN	80 %
ATMOSPHÈRE	92 %
DESIGN	90 %
MULTIJOUEURS	-

94

COSSACKS : BACK TO WAR

2 A l'attaque. Voilà un bel exemple des différentes formations que le joueur peut utiliser pour combattre efficacement.

3 Architectures. Les Hongrois et les Suisses débarquent avec leurs propres bâtiments.

1 Chasseur du désert. Une nouvelle unité spéciale fait son apparition : le bédouin qui vient renforcer les rangs algériens et turcs.

LE JEU

Vous êtes à la tête des armées de votre pays et devez envahir les terres de vos ennemis, ceux qui se font souvent appeler voisins !

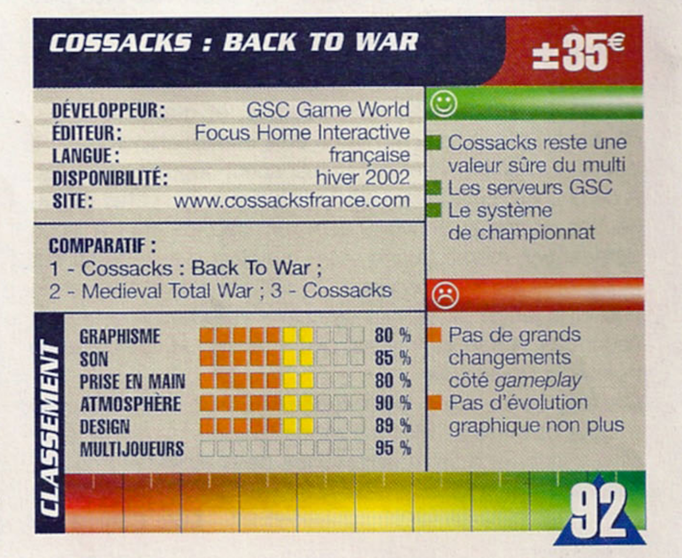
Conflit généralisé

PLUS QU'UN ADD-ON, BACK TO WAR EST UN STAND-ALONE QUI DEVRAIT VOUS RAVIR, EN SOLO OU EN MULTI

Tous les fans de Cossacks devraient se réjouir car une fois de plus, l'équipe de GSC n'a pas fait les choses à moitié. Voici donc venir, pour ceux qui préfèrent aux affrontements multijoueurs, l'immersion d'une bonne campagne "historique", plus de cent missions solo ! Ah, ça chôme pas en Ukraine... Et ce n'est pas tout, car ce *stand-alone* introduit aussi deux nouvelles nations : la Suisse et la Hongrie. Ce qui porte le nombre des pays impliqués dans ces guerres à dix-huit. En fait, le jeu a pour but d'étoffer un univers déjà très riche en possibilités et n'innove donc pas énormément au niveau du gameplay, si ce n'est une petite amélioration de l'IA qui, désormais, s'adapte un peu plus facilement au niveau des joueurs.

Les fans du multi ne sont pas en reste, puisqu'un soin tout particulier a été apporté pour rehausser la qualité des parties sur le Net. Voyez-vous, lorsque le jeu était supporté par les serveurs Gamespy, de nombreux *cheat codes* couraient, gâchant le plaisir des véritables joueurs. GSC a donc pris les choses en main en créant ses propres serveurs (GSC-Game.net), dont l'interface d'accès est implémentée dans cette nouvelle version. En gros, cela permet de jouer sur un serveur surveillé en permanence et contrôlé directement par les développeurs. A cela s'ajoutent deux nouveaux outils, VIZOR et SCA. Le premier est une option qui permet, à l'instar de la déjà célèbre fonction Replay de Warcraft 3, de revoir les parties que vous avez effectuées sur le Net. Le second n'est autre qu'un système de championnat mondial organisé de façon automatique par le serveur. Quelle bonne idée ! Enfin, seuls les cent meilleurs joueurs auront la possibilité d'y participer. Pour les autres, il ne reste plus qu'à vous perfectionner... Allez, au boulot !

Loïc Claveau



COSSACKS : BACK TO WAR — ±35€

DÉVELOPPEUR :	GSC Game World
ÉDITEUR :	Focus Home Interactive
LANGUE :	française
DISPONIBILITÉ :	hiver 2002
SITE :	www.cossacksfrance.com

COMPARATIF :
1 - Cossacks : Back To War ;
2 - Medieval Total War ; 3 - Cossacks

☺
- Cossacks reste une valeur sûre du multi
- Les serveurs GSC
- Le système de championnat

☹
- Pas de grands changements côté *gameplay*
- Pas d'évolution graphique non plus

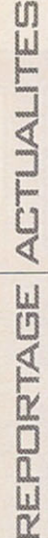
CLASSEMENT

GRAPHISME	80 %
SON	85 %
PRISE EN MAIN	80 %
ATMOSPHÈRE	90 %
DESIGN	89 %
MULTIJOUEURS	95 %

92



Finalement,
c'est pas si mal
d'être pété de thunes !
INDUSTRY
GIANT II
• Simulation de développement de produits, d'industries et de transports au XXe siècle
• Menu intuitif pour tout contrôler en un clic de souris
• Plus de 150 matières premières (pétrole, acier,cuir,...) et produits finis (meubles, jouets, nourriture,...) différents vous permettant de gérer plusieurs produits et industries en même temps.
• Process de fabrication ultra détaillé avec cycles de production dépendants des saisons pour un réalisme absolu.
• Plus de 50 moyens de transports différents (camions, trains, avions, bateaux,...) ajoutent encore aux infinies possibilités pour développer son business
• Graphismes fins développés à partir de modèles existants, à plusieurs niveaux de zooms et entièrement animés
• Jouable à plusieurs en réseau ou sur internet
L'ultime simulation
de pouvoir et d'argent
www.industrygiant2.com
Votre empire disponible
à partir de septembre
Distribué par
NOBILIS
POUR TOUS
PUBLICS
JoWooD
Productions



CONFLICT : DESERT STORM

LE JEU

A mi-chemin entre un FPS et un Rainbow Six, ce jeu vous permet d'encadrer un commando dans diverses missions d'espionnage, de sabotage et autres opérations spéciales.

BRADLEY
FOLEY
CONNORS
JONES

Retour

PIVOTAL GAMES DÉBUTE UNE SÉRIE ACTION
DESERT STORM, VOUS PLONGE DANS L'ENFE

C'est parti pour une balade dans le désert, tous frais payés par Pivotal Games, petite société récente (ex-Pumpkin Studios, en fait) qui a décidé de se spécialiser dans ce genre de jeu. Conflict : Desert Storm est en effet un de ces mélanges entre tactique et action pure, tel un Ghost Recon mâtiné de FPS. Une balade, pas vraiment en fait. Vous incarnez une unité spéciale, américaine ou anglaise, Delta Force ou SAS au choix, et vous avez de quoi vous occuper dans le désert. Au programme : libérations d'otages, sabotages, destructions de sites et autres missions périlleuses. Un thème éclairé par l'actualité, même si le projet a démarré avant la résurgence des tensions internationales. *"In God we trust !"*

A la tête d'une équipe de quatre au maximum, vous devrez donc vous charger de l'organisation et des tactiques à adopter. Vous pouvez incarner comme bon vous semble chacun des membres ou rester avec le même en donnant des ordres aux autres. Sinon, ils opèrent automatiquement en fonction de leurs équipements et de leurs aptitudes. Chacun a sa petite spécialité. Pour Foley, c'est le snipe. Bradley, son truc, ce sont les armes automatiques. Jones se charge en général des explosifs. Et Connors, roi des bourrins, s'occupe de tout ce qui est bazooka et armes lourdes. Chacun pouvant bien entendu se servir d'armes dans lesquelles il n'est pas spécialisé.

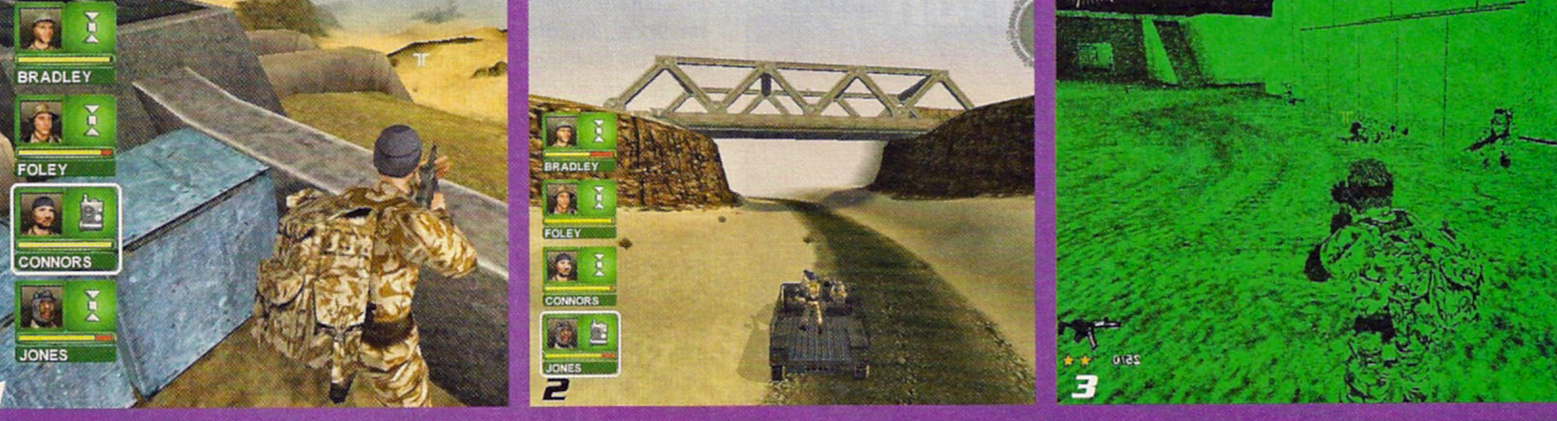
Le moteur graphique nous offre de belles limitations et camoufle son *clipping* par un brouillard épais. Gageons au moins qu'il est bactériologique, cela apportera une touche supplémentaire de crédibilité. Le *framerate* est lui peu élevé, mais cela ne nuit en rien au jeu... Le réalisme est au rendez-vous dans le design des armes et des décors, un peu moins dans celui des personnages, trop anguleux. La bande sonore, avec musique et bruitages, se mêle parfaitement à la situation. Seule petite faute de goût : on peut ressusciter les personnages (on dispose cependant d'un temps limité). Cela permet une fois de plus à ce soft de se

Fine équipe. Habits repassés, chaussettes impeccables... Propres et bien dans leur peau pour tuer.

Tanks. Même si vous passez votre temps à les détruire, vous pouvez aussi les piloter.

au Golfe

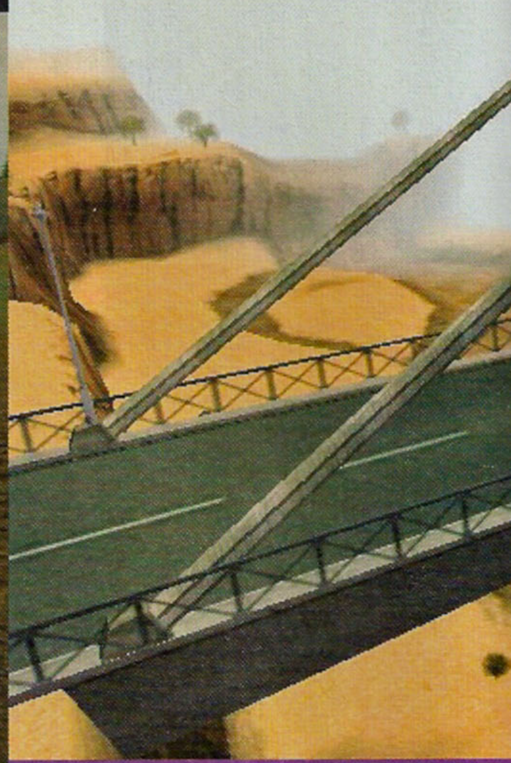
ET STRATÉGIE INTITULÉE CONFLICT. LE PREMIER OPUS. R DE LA GUERRE DU GOLFE. CAMOUFLAGE DE RIGUEUR !



1 **Météo.** Cet après-midi, les abords de Bagdad seront couverts d'un épais brouillard de couleur variable.
2 **Jeep.** Même au sein d'un véhicule, chacun a un rôle bien précis. Attention à leurs attributions.
3 **Nocturne.** Ce jeu est l'occasion de se souvenir que la guerre du Golfe avait vu l'avènement de la guerre technologique. Disons ses balbutiements.



4







6

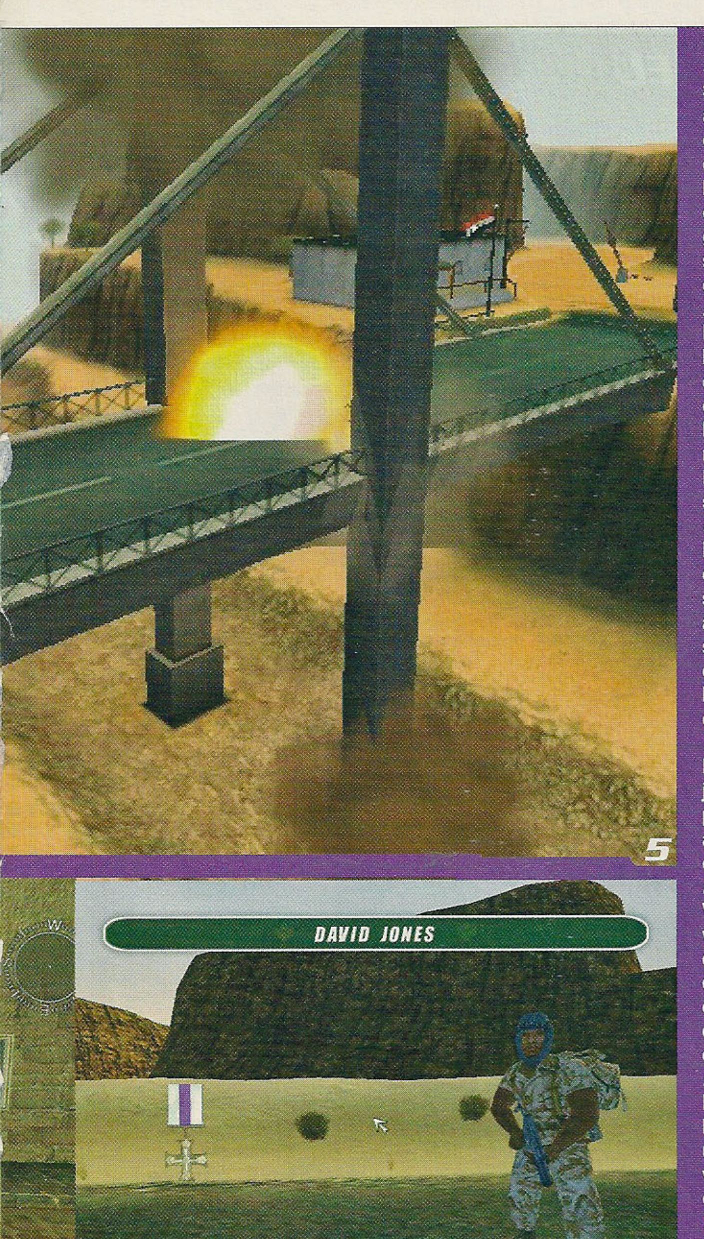


Le système de promotion

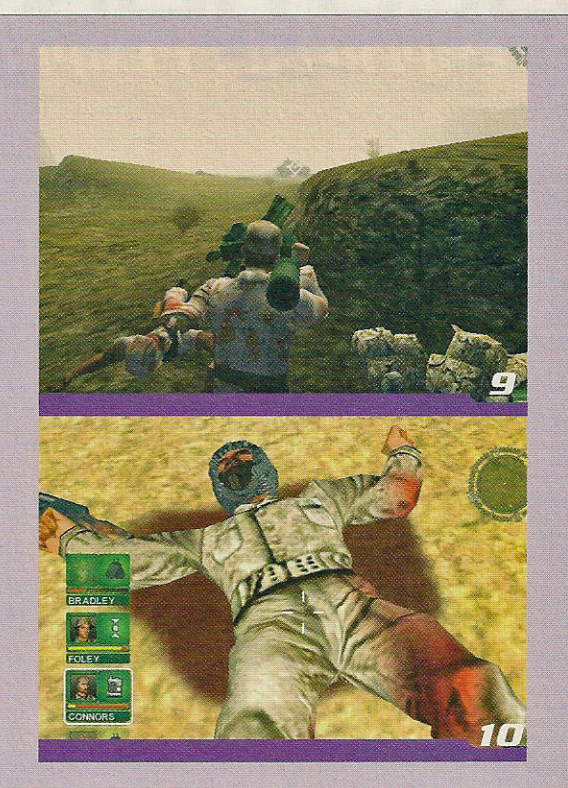
Un autre point intéressant du jeu, c'est son système de promotion. Vous acquérez de l'expérience en fonction du déroulement de la mission. Des statistiques vous tiennent informé de vos points faibles et forts. Chaque personnage a huit niveaux d'expérience différents, ce qui oblige le joueur à porter un soin tout particulier à son équipe, comportement habituellement observable dans les jeux d'aventure. Une bonne idée et un élément du *gameplay* à ne pas négliger, d'autant que l'intelligence artificielle de vos ennemis progresse elle aussi.

positionner dans le genre Action. Quant aux *scenarii* des missions, ils sont assez originaux pour une fois. Rapatriement de blessés, espionnage, sabotage, le design général est soigné et c'est le principal atout de ce titre. Même si on s'en lasse du fait de la durée parfois très excessive des missions...

Pour le contrôle de ces mercenaires, on a tout d'abord le choix entre une vue à la première personne et une à la troisième. Interchangeables à volonté, on préférera tout de même la seconde, plus pratique pour se planquer lors des raids. Des véhicules sont également disponibles. Petit problème : quand on veut y placer les personnages, le premier prend la première place disponible et ainsi de suite. Il faut donc bien faire attention à qui prend le volant, qui est à la mitrailleuse, etc... Rien de bien méchant en tout cas puisqu'au final, chacun se débrouille quand même avec les armes qu'on lui donne. Pour ces armes justement, le bouton droit permet le plus souvent d'accéder au zoom et sur



4 Interface. Simplifiée au possible, elle permet de réaliser les actions classiques (ici, guérison) sans perdre de temps.
5 Sabotage. Pour ralentir les troupes ennemies, vous devrez dans la première mission libérer Foley et faire sauter un pont.
6 Indication. Le déplacement des troupes se limite à trouver son chemin dans le labyrinthe des niveaux.
7 Multi. Histoire de jouer à un petit Counter avec une map de Bagdad.
8 Grade. Vos soldats vont gagner du galon (et des capacités) en fonction de leur brio en mission.
9 Bazooka. Pour détruire les chars avec un seul obus, visez l'arrière de la tourelle.
10 Violence. A l'image de la vraie guerre du Golfe, le jeu est sanglant.



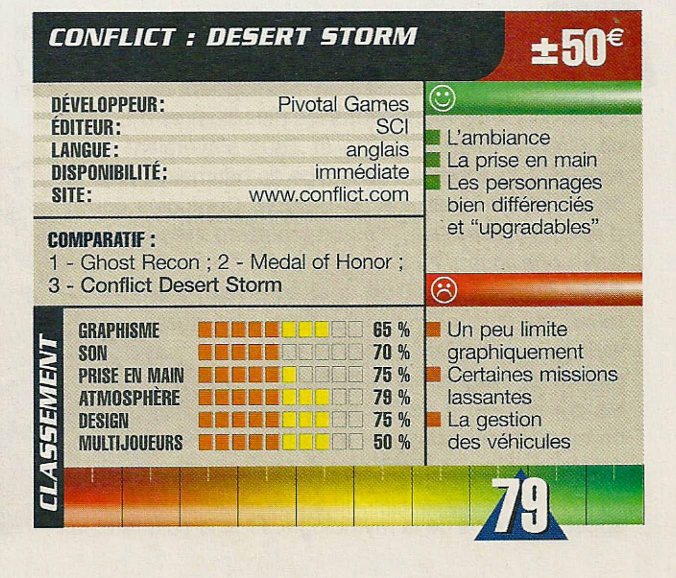
Une jouabilité bien pensée

Prévu également sur PS2, le jeu a été spécialement conçu pour être jouable avec une manette. On obtient donc un système de contrôle simplifié sans pour autant sacrifier l'essentiel. Toutes les actions de base sont réalisables et surtout facilement accessibles. Cela permet d'éviter les cafouillages lorsqu'on est surpris par un quelconque rebondissement et qu'il faut se concentrer sur la stratégie à adopter. Un bon point pour une fois qui nous vient des consoles. Malheureusement, la linéarité de certaines missions et la simplicité qui en découle nous viennent aussi de cette parenté... historique.

certaines d'entre elles (et notamment le fusil à lunette, l'arme préférée de nombreux joueurs), les mouvements de votre corps sont perceptibles

Le réalisme est assez poussé au niveau du tir. La précision est de rigueur et le *headshot* ("Une balle dans la tête", comme dirait John Woo) toujours aussi jouissif. Le contrôle individuel est facilité par l'accès à chacun des joueurs via le pavé numérique et tous les ordres bénéficient de raccourcis claviers très simples. On peut les donner individuellement ou à l'ensemble du groupe. Aucun souci à se faire de ce côté, d'autant que l'ordinateur gère fort bien les trois autres gaillards quand on a tendance à les oublier. Reste le mutijoueurs. Ici, pas de gestion d'équipe ! On tombe sur un petit FPS reprenant les éléments du jeu. Pas de quoi fouetter un chat (aïe), d'autant que les modes offerts sont les classiques du genre. Le jeu est donc avant tout à jouer en solo.

Jérôme Firon



CONFLICT : DESERT STORM ±50€

DÉVELOPPEUR :	Pivotal Games
ÉDITEUR :	SCI
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.conflict.com

COMPARATIF :
1 - Ghost Recon ; 2 - Medal of Honor ; 3 - Conflict Desert Storm

☺
- L'ambiance
- La prise en main
- Les personnages bien différenciés et "upgradables"

☹
- Un peu limite graphiquement
- Certaines missions lassantes
- La gestion des véhicules

CLASSEMENT

GRAPHISME	65 %
SON	70 %
PRISE EN MAIN	75 %
ATMOSPHÈRE	79 %
DESIGN	75 %
MULTIJOUEURS	50 %

79

EMPEREUR : L'EMPIRE DU MILIEU

1 C'est un début ! Voici les prémices de ce qui sera le Grand Canal... dans quelques heures de jeu.

2 Droit comme un i. Cette belle tour est la Grande Pagode. Et celle-là, elle ne penche pas !

3 Beau quartier. Ces maisons sont assez jolies, mais il n'est pas très difficile de créer un lotissement comme celui-ci.

LE JEU

Vous gérez la Chine à travers sept dynasties et construisez de prestigieux monuments tels que le tombeau de Qin, le Grand Canal ou la Grande Muraille pour des dizaines d'heures de gestion en perspective.

"Qui a joué à Zeus jouera à Empereur !"

CETTE FOIS, DIRECTION LA CHINE ! LE CONCEPT EST VU ET REVU, MAIS LA MAYONNAISE PREND ENCORE

Le concept des *city builders* est sans doute la branche des jeux de gestion la plus intéressante. On y traverse les siècles en développant des villes et en construisant les monuments les plus illustres d'Egypte ou de Grèce... Mais Pharaon et Zeus s'avéraient assez répétitifs. Toujours le même type de bâtiments, plus ou moins cylindriques... A ce propos, Confucius écrivit d'ailleurs à Ramsès : *"T'as un problème avec les symboles phalliques, toi !"*.

Bâtir devient ainsi un réel bonheur. Effectivement, les constructions chinoises sont aussi variées que majestueuses. Et elles sont moins contraignantes à édifier que les pyramides, à cause desquelles certaines parties duraient une dizaine d'heures. Mais là n'est pas le seul intérêt de ce genre de jeu. Depuis Zeus, on peut faire appel aux héros de la mythologie. Et si la culture et les légendes chinoises vous sont étrangères, la doc, bien agencée et très instructive, vous sera très utile.

Les jeux d'Impressions sont atypiques. On se concentre avant tout sur la qualité des quartiers. Les maisons évoluent non pas en fonction du prix que vous y mettez mais avec la diversité des services proposés. Tout d'abord, vos habitants ont besoin d'eau. Un minimum ! Puis, ils réclament de la nourriture, classique comme un bol de riz et spirituelle comme la religion. Viennent ensuite diverses options, plus ou moins indispensables (Tao a livré cette confidence dans un écrit ancien : *"Qu'est-ce qu'ils font avec toutes ces poteries ?"*).

De la simple cabane, on peut, grâce à une bonne gestion, édifier de luxueux appartements. Au final, les quartiers sont plus beaux que dans n'importe quel autre jeu. Seul gros problème : le *pathfinding* est dénué de toute

A Le grand palais. C'est un des objectifs de la mission. Pour le bâtir, des centaines d'ouvriers ont œuvré.
B Les quartiers résidentiels. Lorsque le palais était en pleine construction, tout était beaucoup moins beau car le peuple ne s'occupait pas de son bien-être (nourriture, religion, arts…).
C Une industrie de poterie. Quand on a ces productions (admirez le champ de chanvre !), on peut envisager de bâtir une ville beaucoup plus belle.
D Les demeures luxueuses. Réservées à une population plus fortunée ! Leurs occupants ne travaillent pas, mais ce seront les futurs soldats.
E Un nouveau quartier. Plus vous "upgradez" les maisons, plus vous avez besoin de petites mains. Il faut parfois créer un nouveau quartier pour y loger un nombre de travailleurs suffisant.
F Les champs de la victoire. Plus l'alimentation proposée à vos concitoyens est variée, plus les maisons évoluent et plus la santé des habitants s'améliore.
G De petites pêcheries. Comme les pavillons de chasse, elles sont très utiles car elles permettent une alimentation encore plus variée, et à moindre coût.

intelligence artificielle (*"Trois heures pour un bol de riz !"*, râlait très souvent Confucius).
Quand "vos citoyens ont besoin de religion" dans le quartier de droite, le prêtre va à gauche. Loi de Murphy oblige ! Il serait appréciable qu'on nous ponde, un jour, un titre où on pourrait programmer les trajets des persos.
Empereur est le plus abouti des *city builders*. Le moteur est au point, les graphismes sont encore plus détaillés. La décomposition des campagnes par dynastie est aussi très intéressante. Mais à part le multi, rien de neuf ! Et il faut reconnaître que ce mode ne se prête pas au genre. On construit en solo pendant des heures, pour finalement se mettre sur la tronche cinq minutes.
Lao Tseu disait : "Gestion et Stratégie sont les deux mamelles des STR, mais chiens et chats ne font pas une soupe de jeux de quilles". Impressions aurait dû aussi s'en souvenir.

Léo de Urlevan

EMPEREUR : L'EMPIRE DU MILIEU — ±55€

DÉVELOPPEUR :	Impressions Games
ÉDITEUR :	Vivendi
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.impressionsgames.com

COMPARATIF :
1. Empereur ; 2 - Zeus ; 3 - Pharaon

CLASSEMENT

GRAPHISME	85 %
SON	70 %
PRISE EN MAIN	90 %
ATMOSPHÈRE	70 %
DESIGN	85 %
MULTIJOUEURS	60 %

☺
- Une civilisation très intéressante
- La très longue durée de vie
- De très grandes cartes

☹
- Trop similaire à Zeus
- Un mode multi décevant
- L'IA, toujours à la traîne

88

LARGO WINCH : ALLER SIMPLE POUR LES BALKANS



1 **Dix minutes.** Voilà le temps que met Largo, une fois le jeu lancé, pour se taper une de ses employées.
2 **Bagarreur.** Se battre en smoking contre un clochard... La grande classe !
3 **Milliardaire.** Le trust W, dont vous êtes le boss, a des problèmes. A vous d'assurer la survie de l'entreprise familiale !



Sexe et champagne

LE CÉLÈBRE MILLIARDAIRE TRAQUE LES VILAINS ET CORRIGE LES VILAINES DANS UNE FIDÈLE ADAPTATION DE LA BD ET DE LA SÉRIE

LE JEU
Vous incarnez Largo Winch, dont les aventures sont ponctuées de rencontres avec divers personnages, souvent courts vêtus...

Alors que vous annoncez le succès d'une vaste opération humanitaire, vous apprenez par une charmante collaboratrice d'Amérique du Sud que là-bas, on fabrique des OGM dans vos usines et que deux personnes y ont été tuées. Ça fait désordre et vous, le défenseur en smoking de la veuve et de l'orphelin, vous n'aimez pas cela. Qu'à cela ne tienne. Dès que vous aurez réglé son compte à la collaboratrice, vous enfilerez votre jean délavé et partirez enquêter. Avec une autre de vos collaboratrices...

Trêve de plaisanterie, ce n'est pas à un Leisure Suit Larry que nous avons à faire, mais à un très bon jeu d'aventure ! Le moteur graphique (celui de Rayman 2) est solide, pas de bugs à l'horizon, la maniabilité est OK, et les voix sont excellentes (celle de Largo est en fait la même que celle de la série). Le scénario original ne faillit pas non plus, puisque "l'œuvre" est bien sûr sous contrôle des éditions Dupuis et approuvée par Van Hamme. On retrouve ainsi beaucoup de personnages secondaires connus.

Loin d'être un simple jeu de rôle rigide, ce titre contient des scènes de combat et des mini-jeux auxquels on peut rejouer après les avoir débloqués. Poker, *hacking*...Tout se qui fait le charme du héros quoi ! Très vite, l'histoire et son mystère s'épaississent et vous vous retrouverez en Europe de l'Est, d'où le nom de ce soft. Sans trop dévoiler le scénario, vous pouvez vous attendre à beaucoup de rebondissements et à une bonne dose d'humour, même si les énigmes ne sont pas des plus coriaces. Qu'à cela ne tienne, on est vite pris dans l'aventure dont on voudrait bien connaître le dénouement. Et c'est là sans doute que réside le grand point fort du jeu. Même si, bien sûr, cela ne vaut que pour les aficionados du beau mec à la mèche rebelle, bourré de fric, sapé comme un pape... Il y en a vraiment qui ont de la chance, non ?

Jérôme Firon

LARGO WINCH : ALLER SIMPLE POUR LES BALKANS — **±50€**

DÉVELOPPEUR :	Ubisoft
ÉDITEUR :	Ubisoft
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.largowinch-lejeu.com

COMPARATIF :
1 - Prisoner ; 2 - Broken Sword ; 3 - Largo Winch

☺
- L'univers bien retranscrit
- Un scénario original
- L'humour et l'ambiance générale

☹
- Un peu linéaire
- Graphismes jolis, mais sans plus
- Si on n'aime pas la série...

CLASSEMENT

GRAPHISME	70 %
SON	75 %
PRISE EN MAIN	75 %
ATMOSPHÈRE	75 %
DESIGN	69 %
MULTIJOUEURS	-

71

STRONGHOLD CRUSADER



1 En garde ! Au fil du jeu, vous croiserez diverses civilations, pas forcément décidées à se laisser convertir.

2 Verdure. Oasis, c'est bon ! Grâce à l'eau, on peut se désaltérer, s'enrichir en faisant du commerce... et même se défendre.

3 Architectures. Libre à vous de bâtir vos forteresses. Petites ou grandes, certaines abritent une centaine de personnes.

LE JEU

Vous plongez, entre Gestion et STR, dans les guerres de religions. A vous de choisir votre camp et de décider du déroulement de l'Histoire...

A la croisée des genres

UNE PETITE CROISADE, ÇA VOUS DIT ? CONVERTIR LES PAÏENS, ENVOYEZ VALSER LES EUROPÉENS...

Dans ce nouveau Stronghold, Firefly nous ramène au XIIe siècle. Mais cette fois, adieu l'Europe médiévale, bonjour le Moyen-Orient et ses terres païennes. L'action se situe entre la première et la troisième croisade. Deux modes de jeu sont disponibles, le mode Historique et le mode Croisade. Sous la forme de quatre campagnes bien distinctes, le premier vous propose de choisir votre camp, en incarnant de grandes figures telles que Saladin le Sultan de Syrie ou encore Richard Cœur de Lion, tentant vainement d'exporter le camembert au lait cru sous l'implacable soleil du désert. Le troisième mode, Libre, est le plus intéressant : chacun y va de sa citadelle et de son organisation. Enfin, un mode Escarmouche vient compléter le tout.

L'univers est finement détaillé, beaucoup plus que dans le premier opus. Ça grouille de partout. Les fortifications sont belles et un éditeur permet de facilement construire la sienne. Côté son, c'est correct et la jouabilité est bonne. On s'y fait vite, grâce à une difficulté bien dosée, les premiers niveaux solo et le mode Escarmouche pouvant être vus comme de bons tutoriaux.

Ce mélange de RTS et de gestion possède des protagonistes bien différenciés. Cela se voit surtout à leurs constructions. Cernez leurs points faibles et un bon conseil, misez tout dès le départ sur les oasis ! Sinon, c'est la mort assurée. En effet, le feu est une arme redoutable. Assurez-vous d'avoir toujours de quoi éteindre l'éventuel embrasement de votre citadelle ! L'IA est en effet au niveau et vos ennemis utiliseront toutes les armes disponibles (trébuchets, tour...) pour vous assaillir. Les aspects religieux et économique ne sont pas à négliger.

Huit fanatiques peuvent s'affronter en LAN et un mode Escarmouche est également de la partie pour des combats rapides, le tout est bien sûr jouable sur le Net. Allez hop ! Evangélisez le Web !

Jérôme Firon



STRONGHOLD CRUSADER ±30€

DÉVELOPPEUR :	Firefly
ÉDITEUR :	Take 2
LANGUE :	française
DISPONIBILITÉ :	disponible
SITE :	stronghold.games.com/crusader/

COMPARATIF : 1 - Medieval Total War ; 2 - Stronghold Crusader ; 3 - Stronghold

+
- Les graphismes
- La cohérence médiévale avec le premier
- Avoir le choix entre les deux camps

−
- Le mode solo pourrait être plus développé

CLASSEMENT

GRAPHISME	86 %
SON	75 %
PRISE EN MAIN	80 %
ATMOSPHÈRE	88 %
DESIGN	86 %
MULTIJOUEURS	84 %

86



JEU DE ROLE

ARX FATALIS

LE JEU

Vous ne vous souvenez pas de votre nom mais qu'importe... Une fois sorti de cette prison, l'exploration d'un gigantesque monde souterrain vous attend.

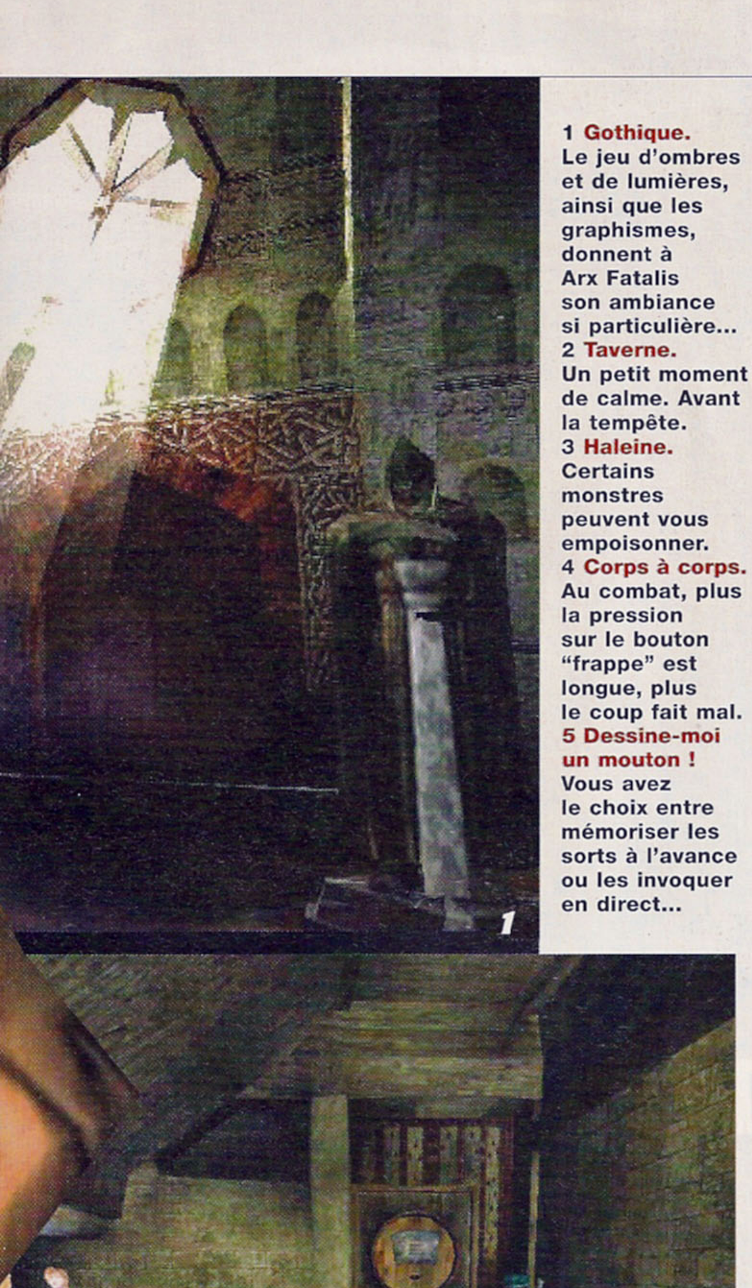
Ultime souterrain

HYMNE À LA NOSTALGIE, ARX FATALIS RENOUE AVEC CE QUI SE FAISAIT DE MIEUX SUR PC, À L'ÉPOQUE OÙ LE GAMEPLAY ÉTAIT BIEN PLUS IMPORTANT QUE LES GRAPHISMES.

Arx Fatalis est un de ces jeux qui, malgré une superbe réalisation, réussissent à vous faire oublier que désormais, l'aspect visuel prend souvent le pas sur la qualité d'une aventure. C'est donc un véritable tour de force que nos petits (grands ?) Lyonnais ont réussi à faire avec ce RPG en vue subjective. Nous sommes propulsés des années en arrière, à l'époque où nous nous émerveillions devant un Ultima Underworld. Et maudit soit celui qui, aux vues des *screenshots*, pourrait s'imaginer qu'Arx Fatalis est un FPS où l'action est la clef maîtresse. Malheureux ! C'est loin d'être le cas.

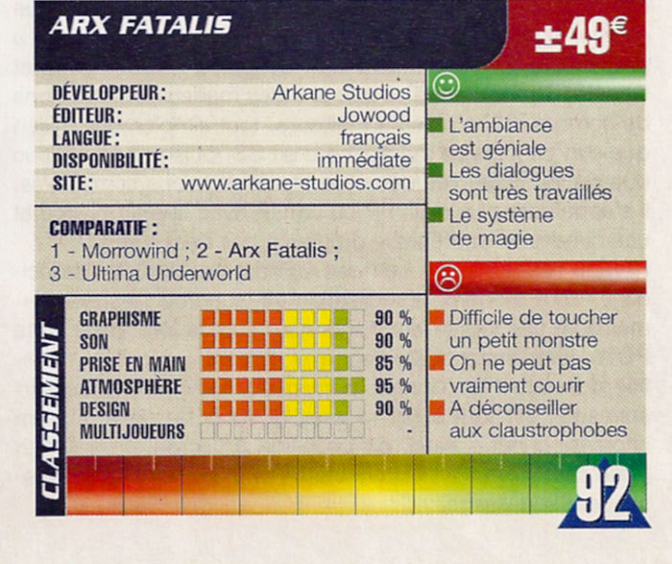
Voici un RPG/Aventure dans la plus pure tradition. L'ambiance est à nulle autre pareille, et pas seulement en ce qui concerne la beauté des décors et la modélisation des personnages. Il s'agit plus de la gestion des lumières, des dialogues et de l'interaction avec les objets. Le sentiment d'oppression est constant et mieux vaut ne pas être claustrophobe. Côté *gameplay*, on trouve une interface très simple d'utilisation qui s'appuie sur l'utilisation d'icônes : une épée et des pièces d'armures de différentes couleurs pour connaître l'état de votre équipement, une sacoche, un livre et des sorts pour la gestion de l'inventaire et de la magie. Il est rare d'avoir à ouvrir beaucoup de fenêtres pour s'en sortir, sauf quand vous utilisez la carte.

Autre point fort du jeu : le système de magie. Arkane Studios s'est inspiré du système Black and White, où le joueur dessine les runes sur son écran. Encore mieux, et parce que l'ordinateur a parfois du mal à reconnaître une séquence, il est possible de les stocker d'avance pour ensuite les déclencher d'un simple double clic, ce qui est bien utile lors d'un combat. Mais attention, cela ne veut pas dire que vous êtes cantonné à utiliser la magie ou les armes de mêlée. Arx Fatalis a choisi la voie des compétences plutôt que celle des classes si chères à "Donjons & Dragons". Ceci permet une certaine flexibilité quant aux aptitudes du héros, devenant dès lors un touche-à-tout.



1 **Gothique.** Le jeu d'ombres et de lumières, ainsi que les graphismes, donnent à Arx Fatalis son ambiance si particulière...
2 **Taverne.** Un petit moment de calme. Avant la tempête.
3 **Haleine.** Certains monstres peuvent vous empoisonner.
4 **Corps à corps.** Au combat, plus la pression sur le bouton "frappe" est longue, plus le coup fait mal.
5 **Dessine-moi un mouton !** Vous avez le choix entre mémoriser les sorts à l'avance ou les invoquer en direct...





On trouve des spécialités assez traditionnelles comme le combat à distance, au corps à corps, la défense, la magie et la furtivité, ainsi que d'autres un peu moins courantes : l'intuition, qui fait l'effet d'un sixième sens, la compétence manuelle, utilisée pour accomplir les petites tâches quotidiennes comme réparer son équipement, empoisonner ses lames, faire des potions et enfin le lien psychique qui sert à ne pas trop éveiller les soupçons sur vous. S'ensuivent de multiples quêtes et énigmes qui vous emmèneront au cœur de nombreux royaumes souterrains régentés par les différentes races du monde connu. Parce qu'au final, c'est quand même ça, Arx Fatalis : un superbe jeu de rôle et d'aventure qui immerge son hôte dans un univers riche en intrigues. Un vrai bonheur.

Loïc Claveau

ARX FATALIS

±49€

DÉVELOPPEUR :	Arkane Studios
ÉDITEUR :	Jowood
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.arkane-studios.com

COMPARATIF :
1 - Morrowind ; 2 - Arx Fatalis ;
3 - Ultima Underworld

CLASSEMENT

GRAPHISME	90 %
SON	90 %
PRISE EN MAIN	85 %
ATMOSPHÈRE	95 %
DESIGN	90 %
MULTIJOUEURS	-

☺
- L'ambiance est géniale
- Les dialogues sont très travaillés
- Le système de magie

☹
- Difficile de toucher un petit monstre
- On ne peut pas vraiment courir
- A déconseiller aux claustrophobes

92

1

G. I. de l'Oncle Sam

IL NOUS AVAIT ÉTONNÉS LORS DE L'E3. C'EST DÉSORMAIS À VOUS D'INTÉGRER L'US ARMY, AVEC LE TOUT NOUVEAU FPS/STRATÉGIE, AMERICA'S ARMY

Comme promis, America's Army est en téléchargement sur le Net, et une simple adresse e-mail valide vous y donne accès. Pas de carte bancaire, pas de fiche d'état civil, rien... Eh oui, le jeu est totalement gratuit et entend bien le rester ! *"C'est sympa tout ça, mais est-ce que ça vaut le coup ?"* Voilà la phrase typique de celui qui n'y a pas encore joué. Amateurs de Flashpoint, Ghost Recon et Counter-Strike, c'est à ce jour une des meilleures simulations de combat. Si ce n'est la meilleure, tout simplement... Bien que son principe se rapproche d'un CS, puisqu'il ne se joue que sur Internet avec des objectifs de missions semblables, il s'apparente plus à un FP ou un GR avec une ambiance et une dimension stratégique propres à ces deux titres.

Niveau réalisme, AA se hisse en haut de l'échelle. Hallucinant ! Tout d'abord, la réalisation est superbe : les graphismes sont très jolis (il faut voir la qualité de la forêt de la carte POW – Entraînement Montagne) et utilisent une version modifiée du moteur de Unreal Tournament, l'animation des personnages est tout à fait réussie, le souci du détail s'avère impressionnant... Ainsi, on peut voir à l'écran si un joueur porte ses lunettes à vision nocturne ou pas, celles-ci se baissant sur son visage.



2

Le même soin a été apporté aux armes, dont le design est criant de vérité, de même que leur maniement d'ailleurs. Ce qui nous ramène donc au réalisme, élément prédominant qui permet de différencier un jeu d'action 3D d'une simulation de combat. Dans ce domaine, AA repousse encore les limites établies par ses prédécesseurs. Et ce, aussi bien du point de vu du *gameplay* que sur le plan visuel ou sonore. Avant de pouvoir jouer, il vous faudra donc faire vos preuves lors de diverses sessions d'entraînements et, ainsi, gagner le droit d'intégrer l'armée américaine.

Quant à la gestion des dégâts et la précision des tirs, nous avons là une bonne représentation de ce que peut être l'ef-



1 **Ordre.**
Certains mouvements dits "sociaux", comme "le poing levé" et "l'indication d'une direction", permettent aux chefs de groupe de diriger les hommes.
2 **Entraînement.**
Tout commence ici, lorsque vous apprenez à utiliser les armes de l'US Army.
3 **Obscurité.**
Certaines cartes rendent l'utilisation des lunettes à vision de nuit (presque) indispensable.
4 **Précision.**
Le mode zoom n'est accessible qu'à l'arrêt et permet de mieux viser, grâce au réticule.
5 **Astuce.**
Chacun des camps se voit comme faisant partie de l'US Army et perçoit l'autre habillé en terroriste. En clair, vous ne jouez jamais les méchants .

fet d'une grenade explosive. Ça va vous changer de CS. Dans AA, la plupart du temps, lorsque vous en voyez une, il est déjà trop tard. En effet, celle-ci touche tout ce qui est dans les environs, y compris vous-même... Sauf si, bien sûr, vous êtes à l'abri, derrière un mur ou dans un tunnel. Mais il est encore plus impressionnant sur les plans graphique et sonore.
Chaque douille éjectée est visible en 3D, rebondit sur le sol dans un joli tintement métallique... Il y a aussi les balles traçantes, que vous voyez traverser toute la carte. Mieux vaut ne pas se trouver sur sa trajectoire ! Et pour reprendre l'exemple de la grenade, si elle éclate près de vous, vos oreilles vont siffler et votre vue se brouiller quelques secondes. Je ne parle même pas de la *flashbang* qui vous aveugle totalement. Mais la vue n'est pas le seul sens qu'il vous faudra maintenir en éveil dans ce jeu. L'ouïe sera également une de vos armes.
Vous entendez le souffle de votre personnage lors d'un tir de précision, en mode zoom... Il inspire, le curseur bouge, puis il bloque sa respiration, et, juste avant l'expiration, le réticule se stabilise et vous permet d'accrocher la cible pour une visée optimale. Voilà pourquoi vous faites rarement mouche dès le premier coup. Par contre, vous avez vite fait d'être repéré à cause de la fumée qui s'échappe du canon de votre arme. Ce qui signifie en général qu'une grenade ne tardera pas à tomber près de vous.
Si vous préférez la stratégie de groupe et le réalisme à l'aspect "Action" d'un Counter-Strike, America's Army s'avère donc être un excellent produit, d'autant plus que, grâce à la magie du Net, lui aussi est en évolution permanente, l'US Army ayant prévu de rajouter, dans les prochaines semaines, des entraînements, des classes, des armes et des cartes... Et puis, il est entièrement gratuit, alors pourquoi se priver ?

STRATÉGIE, RÉALISME... UN BON PRODUIT EN CONSTANTE ÉVOLUTION !

Loïc Claveau

ÉDITEUR : US Army
DÉVELOPPEUR : US Army
GENRE : FPS/Stratégie
SORTIE : disponible
SITE INTERNET : www.americasarmy.com

DARK AGE OF CAMELOT



1

L'avènement des ténèbres

C'EST AVEC UN CERTAIN RETARD QUE LA VERSION 1.49 FAIT SON ENTRÉE SUR LES SERVEURS FRANÇAIS. QUOI DE NEUF, DAOC ?

Au départ, le but de la manœuvre était d'être en retard d'une semaine ou deux sur les Américains, le temps d'adapter chaque patch puis de les traduire pour les versions française et allemande. Tout le monde l'aura compris : c'est désormais une utopie, et râler ne fera pas avancer les choses. Mais pire encore que l'énervement, c'est l'ennui qui était tombé sur les joueurs de haut niveau. Et quand celui-ci s'empare de vous, ce n'est jamais bon signe pour la durée de vie d'un jeu.

Heureusement pour tous, la version 1.49 est enfin arrivée avec son lot de changements, dont un majeur : l'implémentation du donjon RvR : Darkness Falls. Du nom d'un de leurs premiers jeux *online*, qui contribua au succès de Mythic Entertainment dans le domaine des univers persistants, Darkness Falls mélange deux principes que l'équipe américaine ne cesse d'améliorer. Il s'agit des espaces intérieurs et du "Royaume contre Royaume".

UNE SURVEILLANCE À 360° EST DE MISE. IL EN VA DE VOTRE SURVIE !

Pour la première fois, un donjon est commun aux trois adversaires : Albion, Midgard et Hibernia. Ces royaumes vont donc pouvoir s'affronter dans des endroits confinés, organiser des raids punitifs ou de simples vendetta. Ça risque aussi d'être le paradis des classes furtives qui vont se cacher en attendant que leurs proies soient mal en point (en plein milieu d'un combat ou juste après). Car voyez-vous, le fonctionnement du donjon est assez particulier.

Chaque entité dispose de deux portails magiques qui servent de portes d'entrée. Mais tout se complique pour l'ouverture. C'est seulement lorsqu'un des royaumes possèdent la majorité des forts que ces portails s'activent et que le pas-



1 **Créatures volantes.** Celles-ci composent la grande majorité des habitants de DF...
2 **Ouverture.** Par royaume, il existe deux portails magiques qui mènent aux abysses.
3 **Big Boss.** Il faudra un grand nombre d'aventuriers pour venir à bout de certaines créatures.
4 **Vaste place.** Les cavernes sont souvent le repaire de monstres gigantesques tenant à peine dedans.

sage est ouvert. Il ne se referme qu'au moment où un protagoniste prend l'avantage, et non quand il annule celui du premier. Par contre, quand ça arrive, ceux qui sont encore à l'intérieur peuvent y rester... et peut-être même y mourir.

Si le RvR en zone frontière n'était considéré que comme un passe-temps pour les amoureux du genre, le RvR dans Darkness Falls devient nécessaire. Et pourquoi ? Eh bien, tout simplement parce que c'est l'endroit où l'on trouve les meilleurs objets magiques ! Et si l'équipement ne fait pas tout, il contribue énormément au succès des raids contre les monstres ou contre d'autres joueurs.

DF introduit un nouveau système de "loot" (du verbe anglais *to loot* : piller) par le biais des sceaux amassés en tuant les monstres. De différentes sortes, ils permettent, lorsqu'ils sont additionnés, d'obtenir une large variété d'objets magiques, ce qui donne au personnage la possibilité de choisir, pour la première fois, la pièce d'équipement qu'il désire... Ceci contraste avec le système de distribution aléatoire de trésors, d'ailleurs, toujours en vigueur en dehors du donjon. Toutefois, les habitants de DF, et plus particulièrement les Nommés, possèdent encore une table de *loot* qui permet de récompenser ceux qui ont participé à un raid. Et il faudra réunir un grand nombre de persos pour vaincre les plus gros monstres. D'ailleurs, attendez-vous à ce que ça arrive de partout. Le donjon étant immense, une surveillance à 360 ° est de mise. Il en va de votre survie !

Autre nouveauté : les dernières quêtes épiques font enfin leur apparition et, s'il faudra bien attendre la version 1.50 pour avoir les textures uniques des armures niveau 50, c'est déjà une très bonne chose qu'elles soient enfin dispos, même s'il n'est plus possible d'accomplir ces quêtes seul. Bref, amusez-vous ! Et il se peut que nous nous rencontrions dans Darkness Falls.

Loïc Claveau

ÉDITEUR : Wanadoo/GOA
DÉVELOPPEUR : Mythic Entertainment
GENRE : MMORPG
SORTIE : disponible
SITE INTERNET : www.camelot-europe.com

11 NUMEROS
(2 CD)
+
1 HORS-SÉRIE
+
LE DVD*

METROPOLITAN
ÉDITION PRESTIGE
DVD

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX
LA COMMUNAUTE DE L'ANNEAU

SEVEN

LE DVD SEIGNEUR DES ANNEAUX

* dans la limites des stocks disponibles

REMPLISSEZ VITE CE COUPON ▼

BULLETIN D'ABONNEMENT




GEN4 PC 159

Oui je m'abonne à GEN4 PC CD-ROM pour 11 numéros + 1 hors-série au prix exceptionnel de 45 € (Prix étranger et DOM : 75 €)

❐ Nouvel abonnement ❐ Réabonnement

Adresse de réception du magazine

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....
Pays : .... Tél : ....
E-mail : ....

Ci-joint mon règlement : ❐ Chèque à l'ordre de Computec Media France

Date et signature (obligatoire) : ....

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
46, rue Troyon
92310 SÈVRES
Tél. : 01 46 90 20 00
Fax : 01 46 90 20 20

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

ACTUCES

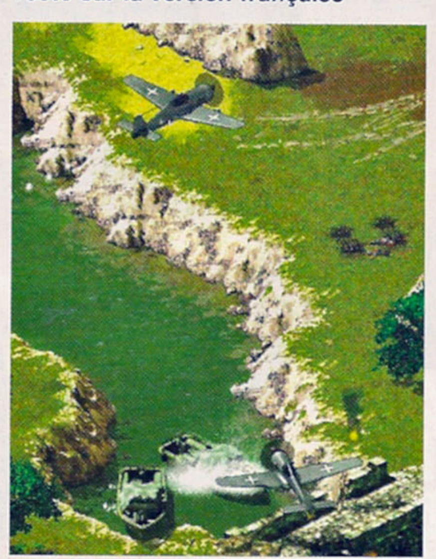
L'ACTUALITÉ EST RICHE. C'EST BON POUR CETTE RUBRIQUE ! LE MOIS DERNIER, VOUS AVEZ ÉTÉ DES DIZAINES DE MILLIERS À NOUS REPROCHER L'INTITULÉ "ACTUCES", PENSANT À UNE COQUILLE. EH BIEN NON ! CE NÉOLOGISME EST VOULU. ICI, ON NE RECYCLE PAS LES ASTUCES DU WEB OU DES AUTRES MAGAZINES. L'ACTU DES ASTUCES, VOILÀ CE QU'ON VOUS OFFRE ICI. OBJECTIF : DONNER DES CODES POUR LA MAJORITÉ DES JEUX EN TEST DANS LE NUMÉRO, VOIRE POUR LES PREVIEWS !

Sudden Strike 2

Pendant une partie, appuyez sur **Entrée** et saisissez les codes suivants. Validez-les en appuyant de nouveau sur **Entrée**.

omniscience	Plus de brouillard de guerre
blitzkrieg	Victoire
koenigstiger	Unités invincibles et tirs dévastateurs

Testé sur la version française



Star Wars Galactic BG : The Clone Campaigns

Pendant la partie, appuyez sur **Entrée** et saisissez un des codes suivants. Validez en appuyant de nouveau sur **Entrée**.

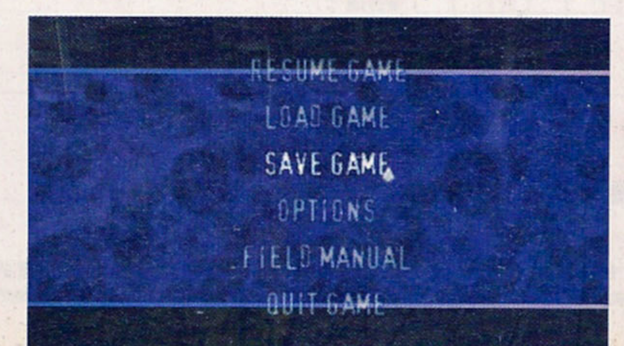
darkside X où X est un chiffre entre 1 et 8	Se débarrasser du joueur 1 à 8
forcebuild	Construction et recherche instantanées
forcecarbon	1000 carbones
forcefood	1000 nourritures
forceexplore	Toute la carte dévoilée
forcenova	1000 Nova
forceore	1000 ore
forcesight	Pas de brouillard de guerre
simonsays	L'ewok tueur
skywalker	Victoire
tarkin	Ennemis éliminés
that's no moon	Etoile de la mort
tantive iv	Corvette corellienne

Testé sur la version française

The Thing

Comment sauvegarder à n'importe quel moment ! Allez dans **Démarrer**, puis dans **Exécuter**, saisissez **Regedit**. Trouvez **"HKEY_LOCAL_MACHINES/Software/Computer Artworks/The Thing/1.0"** et ajoutez une **valeur Chaîne**. Son nom doit être **"DoInGameLoadSave"**. Avec le bouton droit de la souris, modifiez cette entrée en lui mettant une valeur de **"1"**. Fermez la base et lancez le jeu. Miracle ! vous pouvez sauvegarder quand bon vous semble. Vous pouvez aussi saisir ces codes dans la base de registres. Mais ils ne seront valables que si vous commencez un nouveau niveau. Entrez ces **valeurs Chaîne** au même endroit et donnez-leur la valeur **"1"**.

PlayerInvulnerable	Invulnérabilité pour vous
Invulnerable	Invulnérabilité pour les membres de l'équipe
FullWeaponEquip	Toutes les armes





La Somme de toutes les Peurs

Pendant la partie, appuyez sur la touche **Entrée** du pavé numérique, puis entrez le code désiré.

superman	Invincibilité
teamsuperman	Invincibilité pour l'équipe
shadow	Invisibilité
teamshadow	Invisibilité pour l'équipe
ammo	Munitions illimitées
refill	Le plein de munitions
run	Plus rapide

Testé sur la version française







7.1 l'auditorium

DIGIFIRE™ 7.1

La Révolution du son

- Carte son compatible **Dolby Digital™ EX 7.1**, la seule technologie sonore qui vous immerge totalement au coeur de l'action.
- Processeur audio optimisé pour les jeux (Processeur du PC non sollicité).
- **3 ports Firewire** pour faire du montage vidéo avec un caméscope numérique, pour jouer en mini-réseau PC à PC, et pour connecter des périphériques (disque dur, imprimante,...).

Positionnement des enceintes

DIGIFIRE 7.1 restitue parfaitement les sons sur 360°. De plus, pour tous les fichiers numériques ou les jeux n'utilisant pas le son 7.1, DIGIFIRE 7.1 recrée un environnement sonore en 3D. Le résultat est saisissant de réalisme, vous ne pourrez plus vous en passer.







Distribué par Guillemot France S.A. - BP 2 - 56204 La Gacilly Cedex
Tel 0 892 690 024 - 0.34 € TTC/min - Fax 02 99 08 94 17.

Medieval : Total War

Entrez en **mode Stratégique** et saisissez les codes suivants (sans oublier les points avant et après les codes à proprement parler) :



.mefoundsomeau.	Vos provinces sont pleines d'or
.mefoundsomeag.	Vos provinces sont pleines d'argent
.mefoundsomecu.	Vos provinces sont pleines de cuivre
.viagra.	Vos provinces sont pleines de fer
.matteosartori.	Carte révélée
.deadringer.	1 million de florins
.worksundays.	Constructions rapides
.badgerbunny.	Unités et les bâtiments disponibles
.conan.	Jouer les rebelles (impossible de revenir en arrière!)

Alien versus Predator 2 : Primal Hunt

Pendant la partie, appuyez sur **Entrée** et saisissez **"<cheat> "** (avec l'espace après le symbole >). Tapez ensuite le **code** et validez-le avec **Entrée** :

mpsixthsense	Mode passe-murailles
mpicu	Vue à la troisième personne
mpcanthurtme	Invulnérabilité
mpschuckit	Armes et munitions
mpsmithy	Armures
mpkohler	Munitions
mpbeamme	Retour au début du niveau

Hitman 2

Editez le fichier **Hitman.ini**. Ajoutez le paramètre **"enableconsole 1"** à la fin du fichier. Lancez le jeu et, pendant une partie, appuyez sur ². Il ne vous reste plus qu'à saisir les **codes** suivants et à les valider en appuyant sur **Entrée**.

infammo	Munitions infinies
invisible 1	Invisibilité (invisible 0 pour revenir à la normale)
god 1	Invulnérabilité
giveall	Toutes les armes

Testé sur la béta anglaise

Prisoner of War

Menu principal: allez dans la section **Mots de passe** et entrez ces codes. Vous devrez les retaper à chaque fois que vous relancerez le jeu.



ger1eng5	Tous les niveaux accessibles
alltimes	Infos sur tous les événements de la journée
coretimes	Infos sur les événements importants
boston	Vue à la première personne dans les secrets
foxy	Vue du dessus dans les secrets
dino	Marchandises illimitées dans les secrets
muffin	Secrets: changer la taille des gardes
farleymydog.	Tous les secrets sont activables.

Testé sur la version française

GARANTIE SANS FIL

PDA Party 2002

Le 6 novembre 2002 - Salle Wagram-Paris 17ème

Droit d'entrée : 12 euros. Billets disponibles dans la limite des places disponibles dans tous les magasins Fnac et sur www.fnac.com à partir du 6 septembre 2002. Aucun billet ne sera vendu sur place. Salle Wagram, 39, avenue Wagram 75008 Paris. Ouverture de la soirée PDAParty à partir de 19 heures. Pour plus d'informations contactez par e-mail : pdaparty@pdafrance.com ou directement sur le site www.pdafrance.com/pdaparty

Organisé par : PDAfrance www.pdafrance.com

Avec la participation de :





SONY





















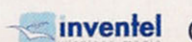
TOSHIBA

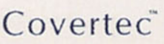


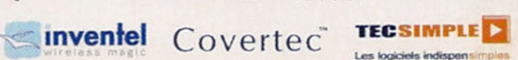


SIEMENS

















©Romsoil.com · Photos non contractuelles

Duke Nukem Manhattan Project

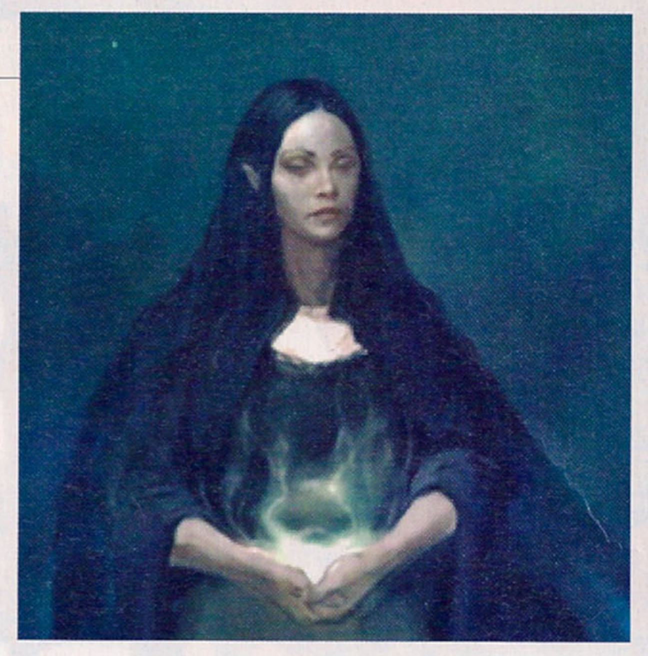
Pendant une partie, appuyez sur ² pour ouvrir la console, entrez le code désiré et validez avec **Entrée**. Voici la liste des codes :

toggle g_p_god	Invincibilité
give all	Toutes les armes et objets
give ammo	Toutes les munitions
give keys	Toutes les clés
give jetpack	Jet Pack
give forcefield	Champ de force
give life	Vie supplémentaire
give nuke	10 nukes
give health	100 en santé
give secret	Marque les secrets trouvés
give bomb	Fait apparaître une fille
pause pause	Style Matrix
Kill	Suicide
toggle g_map_info	Information sur la carte
camera camera	Exploration du niveau à la caméra
camera player	Vue normale

Empereur : L'Empire du Milieu

Pendant la partie, appuyez simultanément sur **Ctrl, Alt et C** et saisissez les **codes** suivants en respectant bien les majuscules :

Black Death	Tuer tout le monde
Shake Shake	Tremblement de terre
Glub Glub	Raz de marée
Gimme Goods	Obtenir des ressources (à choisir dans le menu)
Kill Enemy Units	Détruire les ennemis présents sur la carte
Delian Treasury	5000 pièces de plus
I win again	Victoire (il faut attendre quelques secondes)



Icewind Dale 2

Avant de commencer à jouer, lancez l'**utilitaire de configuration** et sélectionnez l'onglet **Game** (ou jeu). Dans les paramètres du jeu, activez **Enable Cheat Console** (activez la console de triche), en cliquant dans la case. Pendant la partie, appuyez sur **Ctrl** et **Tab** simultanément et saisissez très exactement les codes suivants. A titre d'information, sachez que **:** s'obtient avec **Shift** + **$**, **(** avec **Shift** + **9**, **)** avec **Shift** + **0** et **les guillemets** avec **Shift** et ² (sous la touche **Esc**).

ctrlaltdelete:hans()	Téléporter l'équipe à l'endroit où se trouve le curseur
ctrlaltdelete:midas()	500 pièces d'or
ctrlaltdelete:addgold()	Ajouter X pièces d'or (placez le nombre désiré dans les parenthèses)
ctrlaltdelete:explorearea()	Carte complète
ctrlaltdelete:setcurrentxp(X)	Ajouter X xp aux membres sélectionnés – Remplacez X
ctrlaltdelete:setchapter(Y)	Aller au chapitre Y (Y va de 0, prologue, à 6)
ctrlaltdelete:movetoarea("AR#")	Aller sur la carte # (checkez les noms dans le répertoire data du disque 2)
ctrlaltdelete:enablecheatkeys()	Activer le Cheat mode (codes ci-dessous)

Codes possibles avec le **cheat mode**.

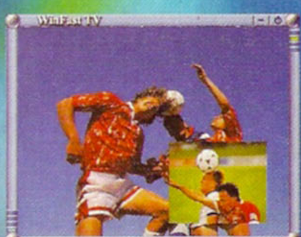
Ctrl + A	Animation d'un personnage
Ctrl + S	Animation suivante
Ctrl + C	Introduction du chapitre
Ctrl + J	Téléportation du groupe sous le pointeur
Ctrl + Y	Tuer l'unité sélectionnée
Ctrl + K	Tuer le monstre sélectionné ou dégage un personnage 0du groupe
Ctrl + R	Soins de l'unité sélectionnée ou du personnage
Ctrl + U	De l'XP bien fraiche

WinFast MyViVO Edition



NVIDIA GeForce4 Ti 4600
128 Mo de mémoire DDR

- Permet une compression en temps réel, et supporte les formats MPEG1/MPEG2/MPEG4 (normal, et haute qualité), les fichiers WMV/WMA les formats DVD/VCD (normal, et haute qualité), (les codecs MPEG4 peuvent être téléchargés sur www.microsoft.com)
- Pré-réglages des enregistrements.
- Logiciel multifonction permettant la lecture de fichiers type
- MP3, MIDI, ainsi que de nombreux formats d'image.
- Possibilité d'enregistrer des vidéos venant d'appareils de type VCR, caméra digitale, LD, VCD ou platine DVD, en les connectant à la carte vidéo.
- Taille des fichiers de capture jusqu'à 2 Go (FAT16) et 4 Go (FAT32)
- Support du mode non-entrelacé, pour une haute fidélité vidéo
- Support complet des 8 langues : français, anglais, allemand, espagnol, japonais, chinois (GG5), chinois (BG) et coréen.



Système PIP, pour enregistrements simultanés





Logiciel MGI Videowave 5.0 inclut. (possibilité d'édition et de gravure incluse)



NVIDIA GeForce4 Ti 4400
64/128 Mo de mémoire DDR



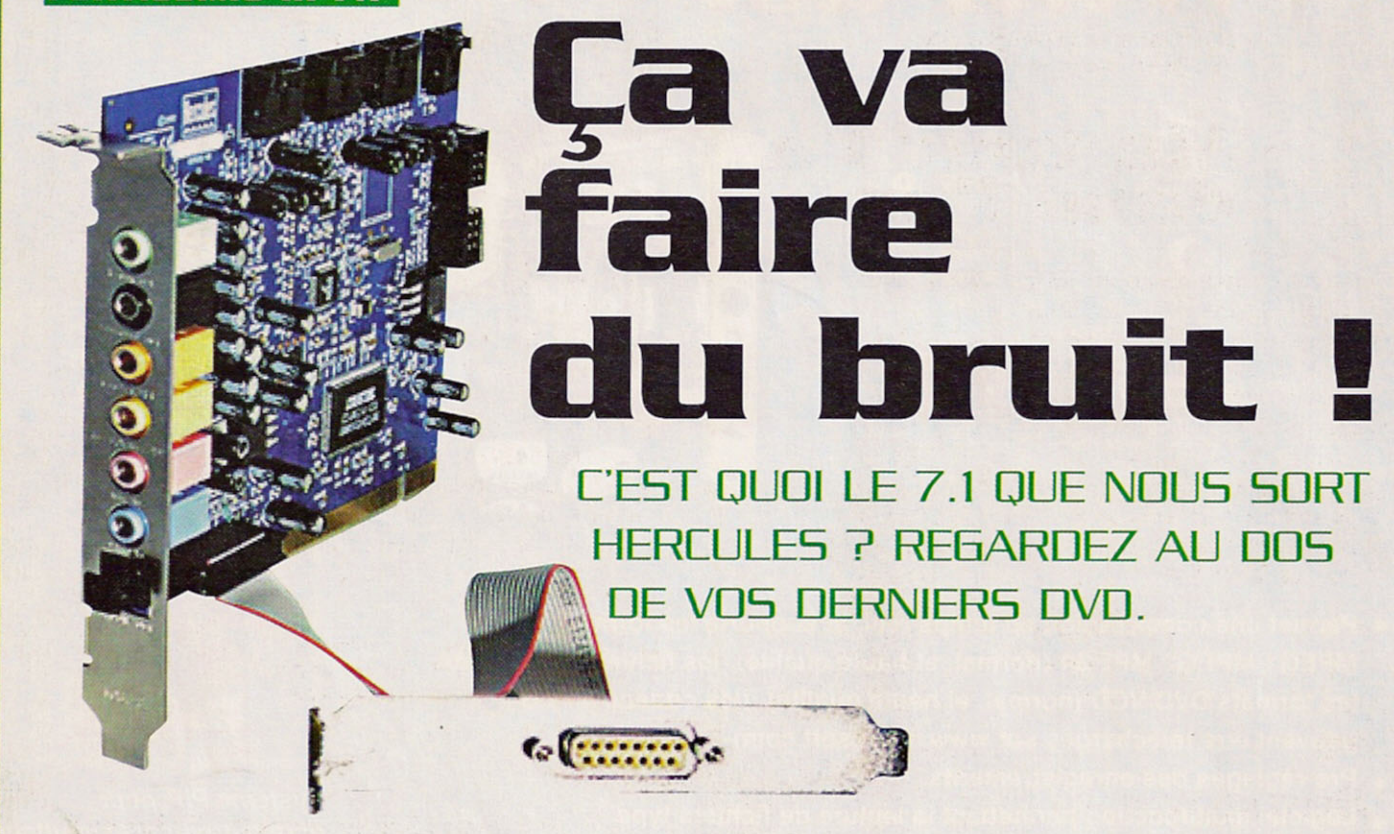
NVIDIA GeForce4 MX460
64 Mo de mémoire DDR



www.leadtek.com.tw

HARDWARE

FORTISSIMO III 7.1



Ça va faire du bruit !

C'EST QUOI LE 7.1 QUE NOUS SORT HERCULES ? REGARDEZ AU DOS DE VOS DERNIERS DVD.

Alors que le 5.1 commençait tout juste à trouver sa place dans nos salons et autour de nos PC, Hercules nous dévoile la dernière évolution de sa carte phare, la Fortissimo. A bien la regarder, on ne voit guère de différences avec ses aînées, si ce n'est le design du petit satellite avec la prise MIDI/JOYSTICK située à l'arrière. C'est bien de penser aux musiciens. Une sortie 20 bits, Acid Express et une parfaite compatibilité avec les normes General MIDI et Yamaha XG. Normal. Et c'est bien aussi de permettre aux joueurs équipés d'une ancienne manette de pouvoir continuer à jouer. Mais pourquoi ne pas l'avoir mis à côté des autres connectiques ? Eh bien, voilà pourquoi…

En plus d'une sortie optique (sympa vu le prix), un emplacement pour une paire d'enceintes supplémentaire est prévu. Révolution, ou "évolution naturelle" d'après les gens d'Hercules, cette carte est parfaitement compatible 7.1. Et ce, quel que soit votre parti : EX si vous êtes Dolby, ES si vous êtes DTS... Les logiciels fournis (PowerDVD) sont en version Dolby, mais vous pouvez vous procurer les versions DTS, cette carte PCI l'accepte grâce au chip sonore Crystal CS4624.

Gros plan sur le 7.1. C'est le moment d'entrer dans les détails. Le 5.1 est constitué d'un caisson de basse (le ".1") et de cinq satellites de même puissance (le "5"). Le 2.1, c'est un caisson et deux satellites. Et le 7.1 ? Vous l'aurez devinez, c'est un équipement 5.1 avec deux autres satellites à placer derrière vous. Le gros avantage, c'est que vous pouvez trouver un kit 5.1 désormais largement diffusé et lui coller votre vieille paire d'enceintes amplifiées ou inversement, passer du 5.1 au 7.1 à moindre coût. La différence est énorme puisque vous passez d'un son 180° à un vrai 360°. Le soft qui pilote la Fortissimo est à même de faire une émulation 7.1 pour vos DVD et vos jeux qui ne sont "que" 5.1. A 79,90 euros, Hercules s'impose comme le nouveau Titan des cartes son !

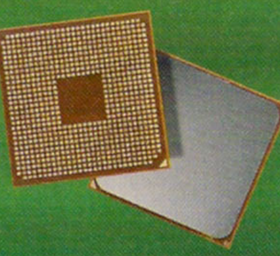
Récapitulatif

Modèle	Fortissimo III 7.1
Chip sonore	Crystal CS4624
Logiciels fournis	PowerDVD EX, Acid Express, MediaStation2
disponibilité	disponible
Site	www.hercules.fr
Prix	79,90 €

EN BREF

AMD est marteau !

Le Clawhammer, successeur de l'Athlon XP, se fait attendre. AMD ne le livrera qu'au premier trimestre 2003, voire deuxième. Il semblerait que tout ce chamboulement de dates ne soit dû qu'à des questions de marketing. En attendant, au Cebit de Shanghai, AMD a dévoilé son prochain processeur, l'Athlon XP 2700+. Ce processeur est basé sur un cœur Thoroughbred (le dernier à en avoir un) gravé en 0,13 micron et supporte une fréquence de Bus de 333 MHz et 256 Ko de cache de niveau 2.



And the winner is...

A l'ECTS, NVidia et sa GeForce 4 ont raflé le prix du meilleur kit pour nouveaux jeux et celui de la meilleure technologie via la carte réalisé par Gainward.

TYPHOON Cyber Knight RF 3D

Design. D'acier et de plexiglas vêtu, ce Shuttle en jette vraiment !



Ma tour l'a dans l'os

Ce barebone accepte les derniers P4 grâce à sa carte mère basée sur un NorthBridge SiS651 et un SouthBridge SiS962. Côté mémoire, vous pouvez caser deux barrettes de SDRAM PC2700. Le slot AGP est bien placé et peut accueillir toutes les cartes. Résultat : vous voilà avec un mini-PC qui a de la gueule et que vous pouvez trimbaler de LAN en LAN, histoire d'épater la galerie. D'après Loïc, de plus en plus de nomades ont opté pour cette solution.

Shuffle SS51G

Les Allemands ont perdu le fil !

Les Allemands de Typhoon nous proposent un nouveau joystick. Son prix de 65 euros peut laisser perplexe. Quoi de neuf ? Eh bien, la liberté ! Ce Cyber Knight est pourvu d'une liaison RF qui assure un meilleur confort d'utilisation. Plus besoin de passer des heures à démêler le câble pour jouer. Vous le laissez dans un coin et le reprenez quand vous en avez besoin. Et vous le reprendrez souvent, vu ses qualités tout à fait corrects. Un peu trop léger peut-être, il a tendance à se lever quand on pousse le manche à fond. Les boutons (huit au total) font "plastoc", mais c'est leur placement autour du sticks qui pose problème. A conseiller toutefois à ceux qui ont des petites mains. Mais les grandes paluches s'en sortiront quand même.

Trust 500F SpyC@m Flash

Flash ton oeil

Ce petit objet rigolo est un de ces nouveaux hybrides entre webcam et appareil photo digital. N'espérez pas obtenir des photos de grande qualité, mais il reste un matériel d'appoint tout à fait convenable. L'objectif du 500F se caractérise par une fonction macro spéciale qui permet de fixer sur image les détails les plus infimes. Sa mémoire interne de 128 Mbits autorise le stockage de non moins de 160 photos, tandis que la mémoire flash assure la sauvegarde de vos images lorsque la pile est épuisée. Et la fonction de balance automatique des blancs garantit une luminosité adaptée. De plus, il est livré avec un support solide, un câble USB et de nombreux softs (PhotoExpress, Cool 360, Netmeeting...). Tout ça pour 149 euros environ.



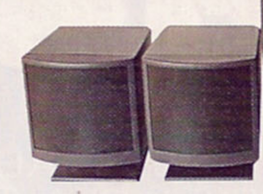
Compromis. Pour ceux qui souhaitent acquérir une webcam et disposer en plus d'un appareil photo sans trop dépenser.

XPS 510

Le complément idéal

Histoire de faire coup double, c'est le moment de se souvenir de ce kit 5.1 qui, même s'il a six mois, est la solution adéquate pour monter un ensemble 7.1 à moindres frais. D'autant que plusieurs sites le proposent désormais à moins de 100 euros. Le caisson en bois assure tranquillement ses 20 Watts de puissance efficace, alors que chaque satellite dispose lui de 8W pour vous étourdir. Excellente finition pour un ensemble 60W qui ne demande qu'à s'accoupler à une Fortissimo III pour vous emmener au nirvana, tranquillement affalé dans votre canapé.

Bois. Une excellente finition sur ce produit qui détient le meilleur rapport qualité/prix.





Le truc idiot du mois

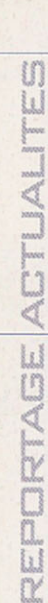
Des haut-parleurs gonflables. C'est pas beau, ça sert à rien. Mais bon, c'est tout de même rigolo.

Marche arrière ! Toute !

Plusieurs constructeurs de lecteurs et de graveurs viennent de nous mettre en garde. A plus de 40x, des risques d'éjection sont possibles, ce qui peut affecter la machine et son utilisateur. Vous serez prévenus. Sympa, une guillotine dans chaque PC !

Un tiers !

Selon un sondage Médiamétrie, un tiers des Français aurait fait un tour sur le Web au mois de juillet. Soit 17 millions de personnes.



ACTION

NO ONE LIVES FOREVER 2 : A SPY IN H.A.R.M'S WAY

PREMIÈRES IMPRESSIONS
Les premières scènes cinématiques sont superbes et quand le jeu commence, on constate que les graphismes le sont tout autant.

Mascara e

APRÈS DEUX ANS D'ABSENCE, LA CÉLÈBRE ESPIONNE DE MO
NOUVEAU DE SA PLANQUE POUR SAUVER LE MONDE... D'UN

Comment ça marche ?

Pas besoin de s'appeler Michel Chevalet pour vous expliquer comment ça marche ! Avec une simple souris, utiliser des appareils high-tech, c'est simple comme un coup de clic !

COMPACT CODE BREAKER





Mode d'emploi. Voici le fonctionnement de ce poudrier décodeur qui se charge de briser les messages secrets que Cate rencontre. **Appliquez et appuyez.** Une simple pression du clic de la souris permet d'actionner le gadget. Lorsqu'un "?" apparaît sur un message, c'est qu'il est secret. **Et voilà...** Lorsque le message est décodé, il vous est montré en pleine page et le jeu se met en pause afin que vous ayez le temps de lire sans vous faire attaquer par surprise.

xplosif

NOLITH SORT À
E CRISE DE RIRE ?

Par bien des aspects, on pourrait déclarer que No One Lives Forever est au jeu vidéo ce qu'Austin Powers est au cinéma. Une touche de kitsch, un scénario basé sur l'espionnage et une grosse dose d'humour. Mais c'est surtout sur ce dernier élément que NOLF s'est attiré l'attention et les bonnes faveurs du public. Il faut dire que le jeu, dont l'histoire a tout d'une affaire sérieuse, est assez délirant.

Au menu de cet opus : des êtres diaboliques dont le comportement et l'apparence sont bien souvent ridicules, à l'instar de cet homme qui se balade sans cesse avec un bonnet de piscine (!) sur la tête. L'humour se retrouve aussi parsemé un peu partout dans les différentes notes, lettres et messages que découvre la belle Cate Archer. Mais n'allez pas en conclure que le jeu est traité à la légère car vous ne pourriez être plus dans le faux.

La réalisation est magnifique, et pour accomplir un tel exploit, l'équipe de Monolith s'est appuyée sur son nouveau moteur 3D, Jupiter. Cela se traduit par une finesse incroyable des personnages, tant par la qualité des visages que par la fluidité des animations. Cela vous paraîtra peut-être un détail sans importance, mais les globes oculaires, bénéficiant d'un mouvement indépendant, confèrent aux personnages une expression très réaliste. Mais c'est surtout leurs déplacements et leurs gestes qui sont impressionnants. Par exemple, les soldats russes font des pas chassés pour éviter de rester bêtement dans votre ligne de mire, ou lors d'une fusillade, ils se jettent à terre pour vous rendre la tâche plus difficile.

Animés d'une bonne IA, ils n'hésitent pas non plus à renverser les tables pour s'en servir de bouclier. Les ninjas aussi, maîtresses (ce sont des femmes) en matière de souplesse, font des bonds, attaquent à une vitesse fulgurante et manient le sabre avec dextérité lorsqu'elles ne vous balancent pas des shurikens à travers la gueule.

Vous aurez les armes adéquates pour lutter contre ces énergumènes, car l'équipement de NOLF2 est bel et bien la véritable star de ce jeu. Les joujoux de Cate Archer, étant devenus légendaires, sont évidemment de retour, mais dans une version plus sophistiquée : le poudrier décodeur, le rouge à lèvres caméra, le pistolet paralysant déguisé en mascara ou encore le porte-clef lampe. C'est que ce petit bijou de technologie n'est pas un FPS comme les autres...

Ombrelle mortelle. Féminité, sape et élégance pour les ninjas de Sa Majesté.



Go ! Go ! Gadgets !

Comme James Bond, Carte Archer apprécie tout particulièrement ces petites babioles qui peuvent vous sauver la vie. Ainsi, la jolie Cate Archer ne sort jamais sans son poudrier décodeur et son rouge à lèvres caméra.

Gros plan. Discret et passant inaperçu dans le sac d'une lady, ce rouge à lèvres dispose d'un gros zoom pour des photographies de qualité.

Cheese ! Dans les premiers niveaux, on vous demande d'assister à une réunion secrète et d'y prendre en photo cet homme qui se fait appeler le Directeur.

Interaction. Certains objets du décor réagissent assez mal aux balles, comme les barils de pétrole ou les extincteurs.

On peut y jouer comme un bourrin, mais il est conseillé d'évoluer silencieusement, soit en éliminant les ennemis sans faire de bruit, soit en détournant leur attention à l'aide d'une simple pièce. En effet, certaines missions requièrent un silence absolu, et une alarme qui sonne devient synonyme de chargement de partie.

Planquée derrière une fenêtre, Cate doit, à un moment, prendre en photo un homme mystérieux. S'il soupçonne sa présence, la mission échoue. Autre originalité : vous pouvez et devez conduire différents véhicules indispensables pour passer certains obstacles, à l'instar d'un avant-poste russe duquel vous vous échappez en faisant, au guidon de votre motoneige, un saut digne d'un *James Bond*.

Ajouté à son inclinaison "infiltration", on trouve des éléments de jeu de rôle qui rehaussent l'intérêt et la façon de l'aborder. Il prennent la forme de huit compétences que vous pouvez améliorer au fil du temps : furtivité, résistance (aux dégâts), précision, transport (poids maximum), armures, armes, gadget et recherche (rapidité des fouilles de corps).

Lorsque vous commencez, vous êtes novice dans toutes ces disciplines, mais vos premières missions accomplies vous octroient les points nécessaires à l'amélioration de vos caractéristiques. Il en va de même pour les quêtes optionnelles, qui ne doivent donc pas être négligées. En somme, tout s'annonce bien pour ce FPS/Infiltration... Et si la version délivrée ne contenait malheureusement aucun environnement sonore si ce n'est la musique, il était néanmoins aisé de saisir le potentiel du *gameplay*. Sans parler de l'humour...

Loïc Claveau

Miss Fashion. Selon la température extérieure, Cate change de style tout en restant dans la gamme... kitsch.

Coucher de soleil. La beauté de ce *screenshot* parle de lui-même, il n'y a qu'à admirer les reflets sur l'eau.

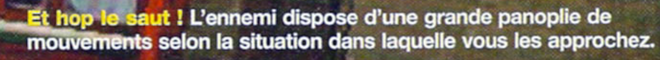


ACTION



NO ONE LIVES FOREVER 2 : A SPY IN H.A.R.M'S WAY

Attaque sournoise. L'arbalète, équipée de sa lunette, est une arme redoutable pour balayer silencieusement vos ennemis.



Et hop le saut ! L'ennemi dispose d'une grande panoplie de mouvements selon la situation dans laquelle vous les approchez.



EDITEUR : Vivendi Universal Games
DEVELOPPEUR : Monolith
GENRE : Action 3D
SORTIE : automne 2002
SITE INTERNET : http://nolf2.sierra.com/

JEU DE ROLE
MISTMARE

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Vite : une version jouable ! Pour enfin découvrir le gameplay et connaitre la suite de cette histoire originale.



1 Invocation. A un certain niveau, on peut créer des êtres qui combattront à votre place.
2 Sale gueule. On n'a pas tous la chance d'avoir six bras et une tronche de figue éclatée.
3 Rencontres. Se balader dans une ville permet de faire des rencontres et d'obtenir de nouvelles quêtes.
4 Causette. En allant voir certains PNJ, on peut dénicher d'autres quêtes, se perfectionner dans certains domaines....
5 Ça pique ! Autre élément essentiel : l'électricité.

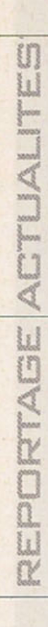
RPG : le renouveau ?

QUAND ON PARLE RPG, ON PENSE À ICEWIND DALE (LE PAS BEAU), MORROWIND (LE CLASSIQUE), NEVERWINTER NIGHTS (IDEM)... MAIS C'EST OUBLIER LES AUTEURS DES PAYS DE L'EST !

Mistmare est un jeu qui nous vient de République tchèque. Les gros calibres de jeux vidéo viennent-ils forcément des USA et les jeux originaux de l'ancien bloc soviétique ? Cette question pourrait bien faire l'objet d'une thèse. Mais après tout, peu importe la provenance ! Disons que Mistmare correspond tout simplement à un autre type de jeux de rôle.

Tout d'abord, on sort de l'univers de Tolkien. Nous sommes en 1996. A la vue de ces *screenshots*, cela ne semble pas flagrant, et pourtant... Le *background* est solide, contrairement à tous ces jeux de rôle où la finalité est de tuer le démon (note pour le mois prochain : trouvez un seul RPG dont le *background* n'est pas celui-là). Tout commence en 1313, année où des étudiants en théologie s'associent avec le clergé pour traduire un livre très ancien. Chose extraordinaire, ses formules magiques fonctionnent plutôt bien. Reste à vérifier si ce savoir est compatible avec le christianisme.

Eh bien non ! Les étudiants ayant travaillé sur la traduction se font liquider les uns après les autres et le clergé profite de l'ouvrage pour récupérer davantage de pouvoir. Les siècles passent, un nouveau courant religieux apparaît, mais l'Eglise est de plus en plus puissante. Dans le même temps, un brouillard épais se forme autour des grandes villes : Paris, Londres, Stockholm, Rome, Avignon, Athènes... Quiconque y pénètre meurt. Et ceux qui l'ont approché y ont vu des monstres terrifiants. Toutes les villes sont coupées les unes



JEU DE ROLE

MISTMARE

1 Détaillé. Les lieux sont très nombreux et bénéficient d'une finition très poussée.
2 Cerveau. Une petite faim ? Voilà de quoi vous passer l'envie...
3 Anatomie. Si vous n'avez toujours pas envie d'y jouer, alors là, je ne vous comprends pas !
4 Proportion. Le bonhomme au sol paraît bien petit ou l'engin est vraiment gigantesque... Au choix.

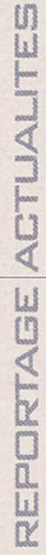
des autres depuis des siècles. Seul le clergé a un lien. LE lien. Le réseau des cathédrales de toutes ces villes permet une communication.

Vous, vous êtes un jeune moine du nom d'Isador. Votre but sera de déjouer le complot du clergé en repoussant le brouillard. Vous visiterez toutes les villes citées plus haut, y accomplirez des quêtes, combattrez des monstres... Votre équipement vous sera d'un grand secours. Mais le but n'est pas de trouver l'épée ultime qui déchirera tout sur son passage. Il faudra faire preuve d'un peu plus de finesse. Difficile d'expliquer, même en résumant tout le mécanisme du jeu. Essayons, cependant. Accrochez-vous, ça sort de l'ordinaire. Il y a deux mondes, le matériel et le spirituel. Chacun d'eux est relié à trois sphères : terrestre, lunaire, solaire. Ainsi, la sphère terrestre matérielle correspond à votre force. La sphère solaire spirituelle, à votre concentration. Tous les objets du jeu sont affiliés à une des six sphères. Cela peut être une épée, un bâton ou des gemmes. Et on peut tout, absolument tout combiner. Les possibilités sont immenses. Pour faire une comparaison audacieuse, ça ressemble à la magie dans Morrowind.

Bon, ça, c'était un résumé. Pour vous donner une idée, j'ai un document sur les mécanismes du jeu qui fait dix-neuf pages. Certes, on peut craindre une prise en main difficile, mais en fait, il n'en est rien. On a pu y jouer à l'ECTS et s'il faut un peu de temps pour tout saisir, à moins de s'appeler Rain Man et de pouvoir compter les allumettes éparpillées sur le sol en quelques secondes, ça vaut vraiment le coup de se pencher sur cette aventure au *background* des plus originaux.

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Arxel Tribe
DÉVELOPPEUR : Arxel Tribe
GENRE : Jeu de rôle
SORTIE : 25 novembre 2002
SITE INTERNET : mistmare.arxeltribe.com



PREMIÈRES IMPRESSIONS

Au début, on se dit que ça ressemble fortement à un Age of Empires. Puis la diversité et la qualité du *gameplay* dissipent bien vite cette impression.

A la conquête de l'A

RETOUR SUR LA GUERRE ENTRE L'ECOSSE ET L'ANGLETERRE LA CARTE STRATÉGIQUE TEMPS RÉEL EN S'APPUYANT SUR L

Bien que les jeux de stratégie pullulent en ce moment, il est toujours agréable de suivre les innovations que chacun tente d'apporter au genre. Ce coup-ci, ce sont des Allemands qui s'attèlent à la tâche en choisissant, comme trame de fond, la période décrite dans l'excellent film *Braveheart*. Et si nos cousins germaniques ne sont peut-être pas les plus à même de nous conter cette histoire (sûrement moins que des Ecossais, en tout cas), ils ont toutefois mis le paquet pour que l'immersion soit totale. Et force est de constater qu'ils disposent de certains atouts.

Avant tout, le moteur 3D est performant. Le zoom s'avère si puissant qu'il est possible de faire un gros plan sur n'importe quelle unité tout en gardant une grande qualité graphique. Aucun pixel en vue, les armures brillent, les couleurs sont vives, les visages bien réussis... Bref, aucun détail visuel n'a été oublié. Même les bâtiments disposent d'animations de construction et de destruction progressives. Et quoi de mieux pour admirer tout cela qu'une caméra pouvant être positionnée où bon vous semble.

Les conditions climatiques ne sont pas en reste... Les saisons influent directement sur le *gameplay*. Lorsque la neige s'abat sur votre ville, vos fermiers ne peuvent plus cultiver les terres et pour passer l'hiver, vous ne devez plus compter que sur la chasse ou sur les réserves de nourritures stockées tout au long de l'année.

Quant au principe du jeu, c'est un mélange de Warcraft 3 et de Total Annihilation. En effet, chaque clan (quatre au total) dispose d'un héros unique qui est l'élément clef de son armée. Ce sont des personnages historiques, comme William Wallace ou le roi Edward I, qui bénéficient de pouvoirs spéciaux, lesquels peuvent se révéler déterminants lors d'un affrontement direct avec l'ennemi. N'étant à l'évidence pas immortels, il sera toutefois possible de les ressusciter sur des autels sacrés spécialement prévus à cet effet.

ngleterre

HIGHLAND WARRIORS JOUE
N PUISSANT MOTEUR 3D...

Se joindront à eux de nombreuses unités militaires qui s'avèrent être uniques pour chaque clan. Voilà un élément qui devrait avoir son intérêt puisque la façon de jouer différera selon les peuples. En gros, les Anglais comptent sur une cavalerie mortelle et sur l'espionnage, les Mystiques utilisent le pouvoir de la nature, les Guerriers s'en remettent à leur rage au combat et enfin les Marchands s'appuient sur l'économie pour faire pencher la balance en leur faveur.
Voici donc un jeu de STR que personne n'attendait et qui pourrait bien être, au final, un très bon jeu. Nous attendons donc la version définitive avec impatience afin d'être fixés lors du test.

Loïc Claveau

ÉDITEUR : Data Becker
DÉVELOPPEUR : Data Becker
GENRE : RTS 3D
SORTIE : hiver 2002
SITE INTERNET : www.highlandwarriors.com

1 **L'environnement.**
Le jeu étant tout en 3D, il est utile de s'emparer des collines pour pouvoir profiter du relief.
2 **Protection.**
Les joueurs peuvent construire des murs afin de protéger des structures vitales comme les casernes de soldats.
3 **En position !**
Vous avez la possibilité d'organiser vos hommes en de multiples formations, plus ou moins efficaces selon l'ennemi.
4 **Se développer.**
HW est aussi un jeu dans lequel vous devrez gérer cinq ressources pour survivre...
5 **Combat de masse.**
Un grand nombre de personnages sont tolérés à l'écran, apportant ainsi un aspect un peu plus réaliste aux affrontements.







SIMULATION

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Focalisé sur les missions de bombardements, ce jeu risque de paraître rébarbatif. D'un autre côté, les détails au sol sont si riches qu'il aurait été vraiment dommage de ne pas les mettre en avant.

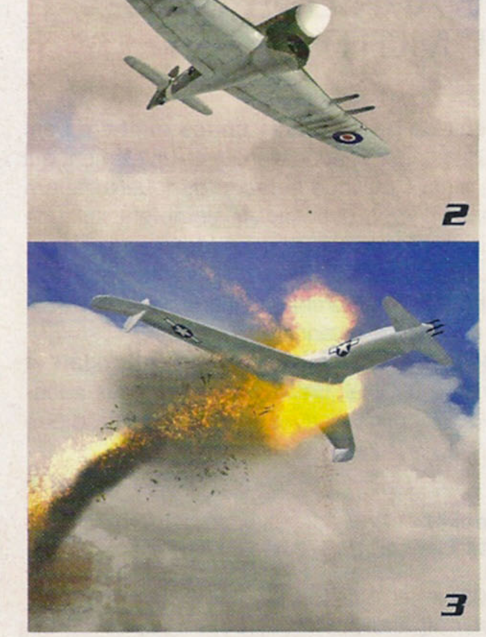


Objectif : bombardement

NOUS REVOICI AUX MANETTES DES ZINGUES DE MICROSOFT ! CE TITRE, CERTAINEMENT LE PLUS ABOUTI, SE DISTINGUE DE TOUS LES AUTRES CFS...

Vous reprenez du service ! Cette fois-ci, retour aux sources : l'Europe. Le deuxième volet se déroulait en effet dans l'océan Pacifique. Tout le jeu est axé sur les bombardements. Mais attention, ce n'est pas une simulation de B-17 ou autres forteresses volantes. On pourra piloter 34 appareils différents, dont certains prototypes assez originaux. Regardez donc le Gotha, le P55 et le Me262 (premier avion à réaction)... Ça volait en 1943, ça ? Relativisons : quatre ans plus tard, un certain Chuck Yeagger franchissait le mur du son. Tous ces appareils en opposition permettent un jeu historique très différent des habituelles batailles aériennes de la Seconde Guerre mondiale.

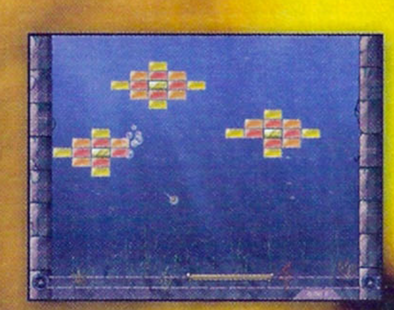
Graphiquement, c'est parfait. Le jeu utilise le moteur de Flight Simulator 2002. Tous les détails au sol sont beaucoup plus fins que dans le précédent volet (de toute façon, c'était de l'eau à 80 %). Ça permet de bien repérer sa cible et de faire des jolis vols à vue. Mais l'intérieur des appareils n'est pas hideux non plus, loin de là. On peut même zoomer sur les cockpits. Tous les cadrans sont d'époque, et c'est une fois de plus une grande claque.



1 Chauffe, Marcel ! Bon, il serait peut-être temps de penser à sortir de cet enfer.
2 Finesse. On distingue bien la trappe des roues.
3 Particules. Admirez la gestion des débris et de la fumée.

Le 1er site Multijeux Gratuits en France !

Gagnez de l'Argent et des Cadeaux !



Abysse
A vous les mystères des profondeurs...



Galaxie
L'espace recèle bien des secrets...



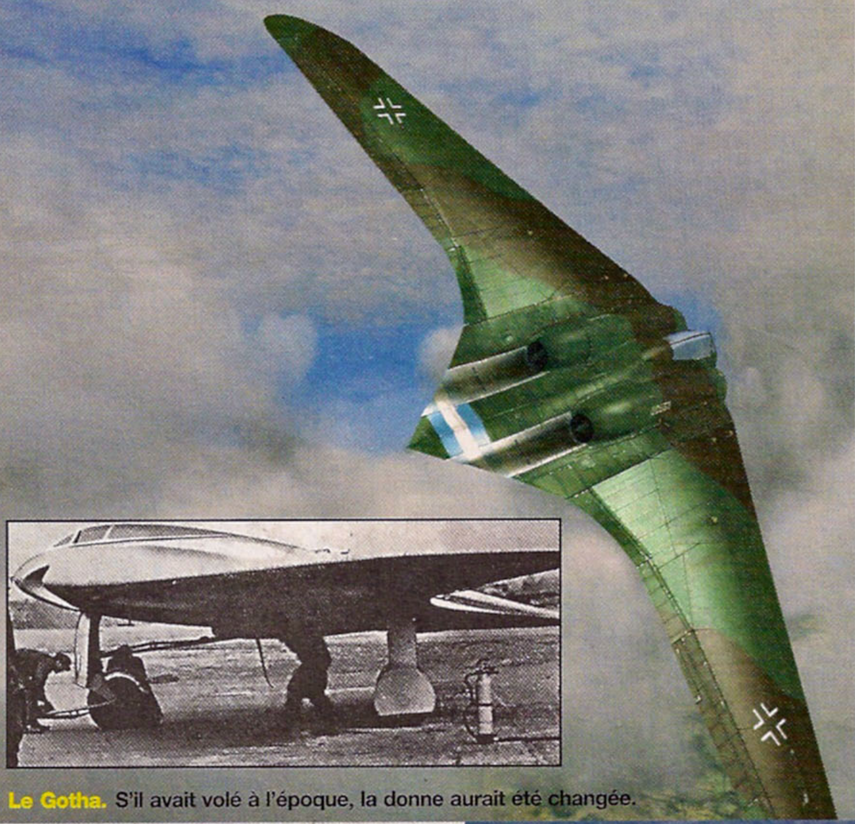
Toudou Gourmand
La folie des légumes !

19 Jeux Interactifs à découvrir sur le site !

Tickets à Gratter, Jackpots, Jeux d'adresse...



Depuis le 1er janvier 2002, Prizee a envoyé à ses joueurs plus de 8.000 chèques en Euros pour un montant total dépassant les 80.000 !



Le Gotha. S'il avait volé à l'époque, la donne aurait été changée.

Un peu de technique

Les appareils intégrés dans Combat Flight Simulator 3 reprennent toutes les données techniques des avions de l'époque. De fait, les ressources concernant le Gotha correspondent exactement à sa représentation dans le jeu.

Equipage : 1
Surface de l'aile : 53 m²
Envergure : 16,8 m
Longueur : 7,46 m
Hauteur : 2,81 m
Masse à vide : 5067 kg
Masse au décollage : 8999 kg
Moteur : 2 Jumo 004 B-2
Poussée : 2X900 kgp
Vitesse (niveau de la mer) : 949 km/h
Vitesse max à 12000 m : 977 km/h
Vitesse de croisière : 632 km/h
Altitude de croisière : 15800 m
Vitesse à l'atterrissage : 156 km/h
Vitesse ascensionnelle : 1311 m/mn
Durée de vol maximale : 4 h 30'

Un peu d'Histoire

La mission du 13 août 1944 est une des plus écrasantes victoires de Jug (surnom affectueux donné aux P47). Une cinquantaine de Thunderbolt partent en mission. A leur retour, un millier de véhicules allemands, une cinquantaine de chars et douze locomotives étaient détruits. Un des pilotes, furieux d'être à court de munitions, a même balancé son réservoir de carburant auxiliaire... Bingo : 12 camions détruits !



Thunderbolt. Cet avion fit des ravages parmi les Allemands.

Tous les éléments du *gameplay* forment une symbiose parfaite. Comme dans le précédent volet, la campagne est dynamique. Vos résultats déterminent l'orientation de la guerre (sans bien sûr sortir du cadre historique), ainsi que tous les paramètres des missions suivantes. Au rayon des nouveautés : l'aspect jeu de rôle. A la fin de chaque mission, vous pourrez répartir des points d'expérience sur votre pilote : talents de bombardier, vision, santé...

Le niveau de difficulté changera selon les paramètres du jeu. Sachez cependant que tout a été poussé à l'extrême. Plonger dans un nuage vous rendra invisible aux yeux de votre ennemi (mais vous ne pourrez pas le voir non plus !). Comme dans la réalité, les Mosquitos se répèrent difficilement au radar car ils sont en bois.

AVEC UNE PARTIE JEU DE RÔLE !

Le mode multijoueurs, lui, permet à plusieurs *gamers* de piloter une forteresse volante, chacun devant occuper un poste bien particulier. Avec les possibilités qu'offrent tous ces appareils, les stratégies à adopter risquent d'être vraiment beaucoup plus impressionnantes que dans les habituels jeux de ce genre. Les malades de simulation aérienne et de stratégie historique devraient être conquis...

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Microsoft
DÉVELOPPEUR : Microsoft
GENRE : français
SORTIE : novembre 2002
SITE INTERNET : www.microsoft.com

FRONTLINE ATTACK : WAR OVER EUROPE

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Bien que simples, les cinématiques restent sympathiques. A peine la partie commencée, on se retrouve en plein cœur de l'action, et c'est parti pour le stress.

Cours d'histoire

VANTANT LA SUPRÉMATIE DU MONSTRE DE FER, ALIAS LE TANK, FRONTLINE ATTA[CK] EST UN WARGAME/RTS QUI VOUS TRANS[PORTE] AU CŒUR DE LA SECONDE GUERRE MOND[IALE]

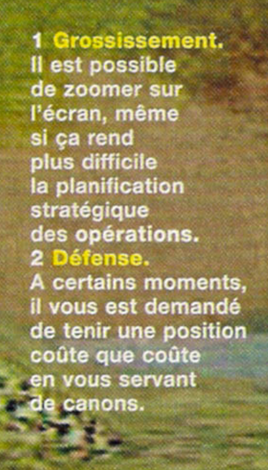


1

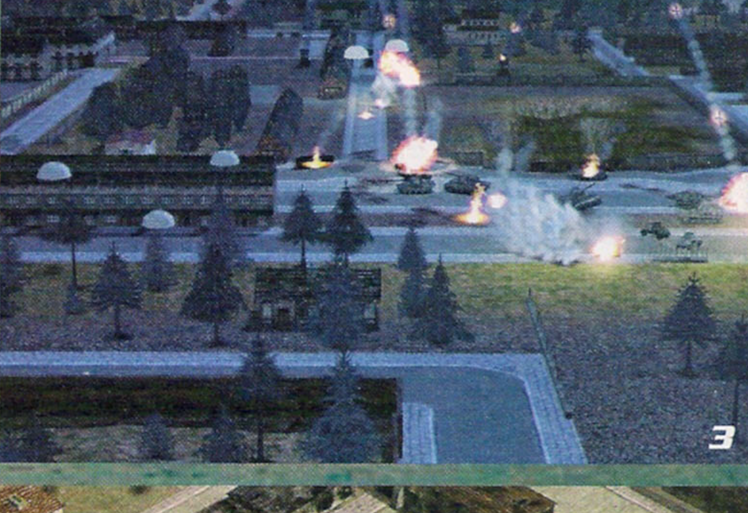
2

Décidément, les jeux traitant de la Seconde Guerre mondiale n'en finissent plus de pleuvoir. Après les FPS, c'est donc au tour des RTS. Ce n'est pas tout à fait exact puisque cela fait un moment que la série des Close Combat et consorts privilégie cette période historique. Voici donc ce qu'on pourrait appeler l'hybride d'un Wargame pur et dur et d'un jeu de stratégie en temps réel. De la première école, Frontline Attack tire son côté Mission Historique, sa représentation graphique (à la limite de la vue de dessus... mais en 3D, s'il vous plaît !) et son système de combat. A la seconde, il emprunte les éléments d'action instantanée, ainsi que l'aspect gestion (certes limitée) de ressources et de troupes. Bon, tout cela devant vous paraître un peu obscur, une petite explication s'impose...

FA retrace quelques-uns des grands affrontements de la Seconde Guerre mondiale mettant aux prises, les Allemands, l'armée rouge et les alliés. Ces campagnes



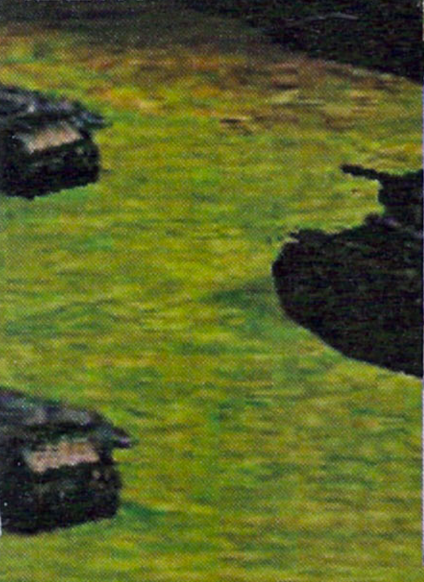
1 **Grossissement.** Il est possible de zoomer sur l'écran, même si ça rend plus difficile la planification stratégique des opérations.
2 **Défense.** A certains moments, il vous est demandé de tenir une position coûte que coûte en vous servant de canons.

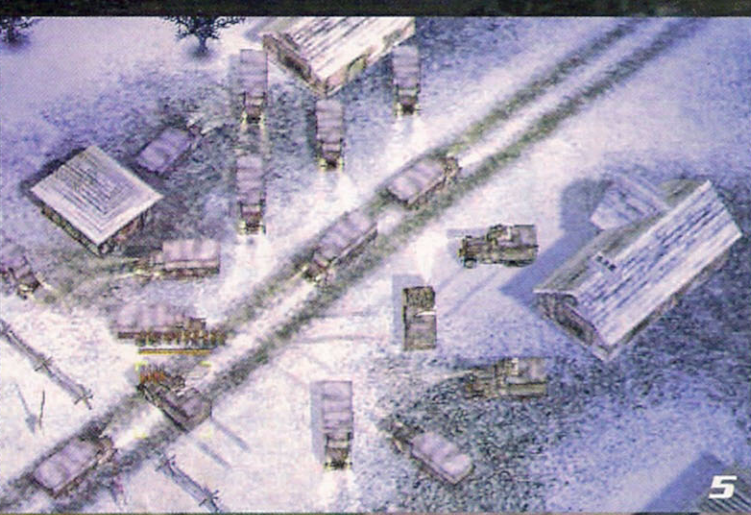




3 **Nocturne.** Pour les attaques surprises, les paras sont les unités idéales afin de s'emparer des bâtiments d'une ville.
4 **Contrôle.** Une icône en forme de croix (allemande, russe ou alliée) vous renseigne sur l'actuel propriétaire des lieux.
5 **Embouteillages.** De temps en temps, il arrive que l'IA des unités ait du mal à établir des priorités du type "bon, qui passe le premier ?"

CK
ORTE
ALE...





historiques consistent à revivre les conflits du côté de l'armée qui s'imposa en vainqueur. Vous allez donc gérer des formations militaires en vous appuyant aussi bien sur l'infanterie que sur les véhicules blindés (jeeps, tanks...) ou encore aériens (bombardier, avion de reconnaissance...). Ensuite, et comme dans tout bon Wargame, il s'agit de prendre le contrôle des objectifs d'une carte (ville, dépôt...) pour ensuite les protéger.

UN MÉLANGE ACTION/STRATÉGIE

C'est alors que la dimension RTS fait son entrée, lorsqu'il s'agit de grossir votre armée. Précédemment, dans ce genre, il était courant de recevoir des renforts à intervalles réguliers, mais sur lesquels vous n'aviez pas de contrôle. Désormais, vous pouvez récolter de l'argent en prenant possession des usines et des mines. Ce petit pécule est réinvesti dans la création de nouvelles unités qui feront leur entrée sur ce qui s'appelle un Point d'Apparition, celui-ci étant généralement placé sur les bords de carte. Evidemment, il faut bâtir les structures qui serviront au recrutement de troupes et à la fabrication de véhicules. Il est même possible d'ajouter des défenses à votre base (bunkers, canons, mitrailleuses...)

FA s'est doté des meilleurs aspects des deux genres pour les recombiner à sa propre sauce, proposant ainsi aux joueurs un rythme de jeu effréné grâce à une interface très intuitive, et une grande richesse d'environnement (décors, pays, villes, bâtiments, climats...). Un savant mélange d'action et de stratégie !

Loïc Claveau

EDITEUR : In Images
DEVELOPPEUR : Eidos
GENRE : Stratégie
SORTIE : septembre 2002
SITE INTERNET : www.eidosinteractive.co.uk

ACTION

POWERPUFF GIRLS : GAMESVILLE



PREMIÈRES IMPRESSIONS

On se prend un peu au jeu, même si on a l'impression d'avoir affaire à un shareware téléchargé pour s'occuper au bureau quand on n'a rien à faire... ou lorsque l'on a besoin d'une pause sans kit-kat.

1 Une petite BA... Vous devrez également aider vos amis, devenus amnésiques, à retrouver le chemin du bus.

2 ... et un petit shoot Le titre se compose de divers petits jeux, dont ce shoot'em up dans les canalisations.

Bubbles (Bulle). Sensible, elle aime les animaux, les fleurs... et le jardin d'enfants.

Blossom (Belle). Leader des Powerpuff, c'est la plus futée et la plus sage.

Buttercup (Rebelle). Garçon manqué, c'est la plus aggressive des trois.

Girls power !

LES HÉROÏNES DE CARTOON NETWORK REVIENNENT BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS

Vous connaissez les Spice Girls ? Alors, oubliez-les au plus vite ! Elles appartiennent au passé et, pour être franc, on ne va pas s'en plaindre. Se souvenir d'elles est déjà un péché, mais en parler fait de vous un vieux fossile qui n'a pas su évoluer avec son temps.

Il faut désormais compter avec les Powerpuff Girls. Attention à la prononciation : dites "peuf", comme pour Puff Daddy, et non "pouffe", même si ça vous démange ! Et les moqueurs doivent à tout prix se mordre les lèvres, car, mine de rien, ces trois petites héroïnes sont aujourd'hui des stars... loin de chez nous.

La France n'a pas encore saisi l'ampleur du phénomène. Imaginez qu'outre la série télévisée (par ailleurs excellente !), Belle, Bulle et Rebelle (Blossom, Bubbles et Buttercup en VO) ont une ligne de vêtement à leur nom, plusieurs jeux à leur actif, un film qui vient de sortir en salle et même une radio sur le Net.

Si vous êtes fan de Doom, Counter-Strike et FIFA, c'est un miracle que vous soyez en train de lire ces lignes. A moins que vous ayez une petite sœur de six ans, rêvant de vous imiter en passant des heures devant votre ordinateur et de sauver le monde. Sans tirer le moindre coup de feu, contrairement à vous.

Du sucre, des épices et des tas de bonnes choses : tels étaient théoriquement les ingrédients pour créer la petite fille parfaite. Mais l'ajout de l'agent chimique "x" a donné naissance à trois super nanas, dotées de super pouvoirs et prêtes à tout pour un monde meilleur.

Powerpuff Girls : Gamesville, qui sortira cet automne, est en effet destiné aux plus jeunes. Le synopsis en atteste. Mais la jouabilité s'annonce déjà excellente. Il faut avouer que, contrairement aux RPG où pratiquement toutes les touches servent à quelque chose, seuls la souris et le clic gauche sont utilisés.

Votre mission, si vous l'acceptez, sera de faire le bien. Vous devrez jeter des chèvres sur des arbres menaçants, empêcher un pont de s'effriter au passage d'un train, aider des gens amnésiques à retrouver le chemin du bus, exterminer les araignées pullulant dans les canalisations, couper les cheveux de vos amis avant qu'ils ne s'emmêlent les pinceaux dans leur tignasse et finissent aspirés par un trou noir...

Les graphismes, quant à eux, n'épateront personne. Mais ils restent fidèles à la série originelle. Le design "super déformé" ravira les gamins. Ces derniers auront par ailleurs le bonheur de créer des planches BD avec Belle, Bulle et Rebelle en vedette. Un petit plus qui donnera peut-être des idées à un Stan Lee en herbe !

Socrates

ÉDITEUR : BAM! Entertainment
DÉVELOPPEUR : Intelligent Games
GENRE : Action
SORTIE : Automne 2002
SITE INTERNET : www.powerpuffgirls.com

PERCOLATOR

QUAND ON EST AUSSI MAUVAIS À COUNTER STRIKE QUE PERCOLATOR, UN PETIT COUP DE POUCE GENRE UN PACTE AVEC LE PRINCE DES TÉNÈBRES ÇA SE REFUSE PAS...

COOL ! OÙ JE SIGNE ?!

PERCOLATOR

THE AMAZING COUNTER-TERRORIST

ET PERCO DEVINT LE ROI DU FRAG

J'Y CROIS PAS.

IL ASSURE

DITES MOI PAS QUE C'EST PERCO !

WOAW

C'EST MOI QU'AI FAIT TOUT ÇA ?

MAINTENANT IL FAUT PAYER !

VOICI TA DEMEURE ÉTERNELLE

ÇA ? MAIS C'EST L'ENFER ! HÉHÉ, C'EST PAS LÀ OÙ ON METS LES...

... TERRORISTES !!

PERCOLATOR, LIRE UN CONTRAT, C'EST PAS SON TRUC.


IRONSTORM
1964
la Première Guerre Mondiale fait toujours rage
maintenant à vous de prendre la relève...
www.stormgame.com
POWERED BY
gamespy
JOUABLE EN
RESEAU SUR
GOA
.com
4x Studio
wanadoo
Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de
16
ANS
PC
CD
© 2002 Wanadoo Edition. Tous droits réservés. Edité et distribué par Wanadoo Edition. Développé par 4X Studios.